Kappa magazine

POKEMON Files

• Exaxxion eroe o distruttore?!

come schivare la
• censura giapponese

marzo 2000
nr. 93 lire 6.000

KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE

KC KODANSHA

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 93 - MARZO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani, Simona Zanon

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: **Urd**, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; **Skuld**, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. La famiglia, però, non è tutto, e la precaria pace viene spesso rotta da interventi esterni, di natura divina o... demoniaca! Attualmente, un misterioso ragazzino venuto dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, dichiarando di averla già conosciuta molto tempo prima, e cercando farglielo ricordare...

EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion** per contrastare le mosse del generale **Sheska**. Gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion, in realtà una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa ai tempi del massimo splendore tecnologico di Riofard, e così progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna riesce a mettere in atto un piano di fuga, camuffando se stessa e la ragazzina da donne fardiane, mentre Hoichi accorre al loro salvataggio a bordo del colossale robot, facendo uso del dispositivo di inversione gravitazionale, che lo fa cadere... verso l'alto!

NARUTARU

Durante le vacanze estive, la frenetica **Shiina** rischia di annegare, ma poco prima di perdere i sensi intravede sul fondale un buffo essere a forma di stella che la salva: la ragazzina decide così di portarlo con sé in città, battezzandolo **Hoshimaru** e facendolo passare per uno zainetto. Sulla via del ritorno, Shiina incontra in aereo due giovani ed enigmatici compagni di viaggio, che dimostrano di sapere qualcosa riguardo allo strano 'zainetto', e che spariscono inspiegabilmente dalla circolazione. Durante l'attacco di una misteriosa creatura volante, l'aereo rischia di precipitare, e Shiina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru, al suo spirito d'iniziativa e all'aiuto di una misteriosa ragazza a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda e che occulta nell'armadio una creatura simile a Hoshimaru. Insieme a lei decide di andare a indagare sui misteriosi incidenti che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma nel bosco circostante l'aeroporto le due vengono aggredite da un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro (ma più grande e violento) che propone ad Akira di affiancarlo nel folle progetto di... modificare il mondo a suo piacimento!

KAMIKAZE

Misao Mikogami, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, teme la pioggia poiché in essa, nello schermo creato dalle gocce che cadono, vede immagini terrificanti. Ciò che non sa è che non si tratta di allucinazioni, ma di vere e proprie premonizioni, e lo viene a scoprire troppo tardi, quando l'incubo si presenta in carne e ossa davanti ai suoi occhi. Due strani uomini, un bellissimo ragazzo di nome **Kaenguma** e la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), fanno irruzione a casa sua con intenzioni tutt'altro che amichevoli. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei Matsurowanu Kegainotami, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta evidentemente a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché quasi dal nulla fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con i suoi poteri apparentemente imbattibili...

...E NON E' FINITA QUI!

Fiato alle trombe! Il mese prossimo, il nuovo **Kappa Magazine Plus** riporterà in Italia il mitico **Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami** e il suo **Ryugetsusho**, in una cupa e sensuale storia autoconclusiva di ben 72 pagine, di cui molte a colori! E oltre a tutte le serie titolari di **Kappa**, ritornano anche **Aiten Myoo** di Ryusuke "Dragon Half" Mita e un nuovo, terrificante episodio di **Office Rei**, per mano di Sanae Miyau & Hideki Nonomura. A proposito, eccovi una bella anticipazione riguardo a questa 'magica coppia', il cui tratto ammiccante ha già fatto girare la testa a molti lettori, che si sono chiesti per quale motivo non abbiano mai realizzato un manga erotico. Be', abbandonate ogni dubbio in merito, perché L'HANNO FATTO, e lo potrete leggere presto nella collana **Up**; Miyau & Nonomura si sono infatti messi in moto e hanno appena sfornato una deliziosa miniserie a mezza via fra il soft e l'hard core, ma incredibilmente divertente, che apparirà in Italia con l'allusivo titolo **Tieni duro, Marin!**: un professore pazzo, una bambolona tutto sesso e una... imbarazzante tartaruga sono i protagonisti di due volumi assolutamente esplosivi! Preparatevi (ancora una volta) solo al meglio del meglio!

sommario

In copertina:
Akane e Isaka da Exaxxion

Qui a fianco:

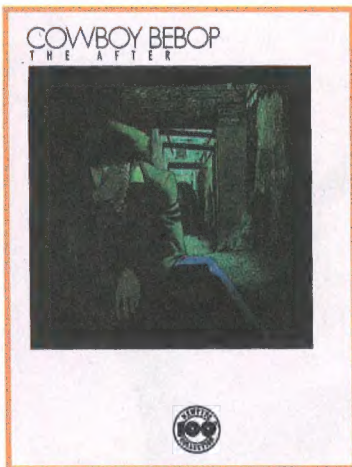
UNA CENSURA DI TROPPO

La lotta alle censure ha subìto il suo attacco peggiore. Non ci riferiamo all'ennesimo adattamento privo di garbo e cultura, né ai tanti tagli che ognuno di noi nota ormai con imbarazzante frequenza. Fabrizio Bellocchio non è più tra noi, e con lui sono venute a mancare tante ambizioni, speranze. Fabrizio era il motore di una rinnovata e ritrovata petizione, la spinta verso un disegno di legge in grado di regolare una volta per tutte la programmazione di cartoni animati e serial di intrattenimento televisivo, una persona straordinaria che ci ha più volte affiancato su queste pagine, con i suoi interventi e i suoi articoli. Non ha potuto vedere il nuovo **Kappa**, Fabrizio, né far parte di questo nuovo corso editoriale, e non potrà più firmare i suoi attenti e arguti editoriali sul suo "Caleidoscopio".
In certi momenti viene voglia di abbandonare tutto. Che senso ha lottare ancora contro l'ottusa ipocrisia di tanti adattatori, contro telespettatori che in fondo si accontentano della filosofia censoria di Mediaset e affini? Perché appellarsi al diritto d'autore, ribellarsi per come vengono manipolati gli anime se anche ai film tocca un'uguale, imbarazzante sorte? Come far capire a tanti lettori che un'utopia può essere una scintilla per il cambiamento, una scusa vitale per continuare a urlare? Ma qualcuno lo farà con noi? E ci sarà qualcun altro a prendere un giorno il nostro posto?
Se non fosse per Fabrizio probabilmente penseremmo solo ai nostri fumetti. Ai nostri problemi. Ma Fabrizio teneva a questa iniziativa, non accetterebbe nessuna rinuncia, e non sarebbe giusto che i suoi sforzi vadano perduti. Perché se Fabrizio non c'è più, ci sono ancora e ci saranno per sempre i suoi sogni. I nostri sogni. I vostri, speriamo. **Kappa boys**

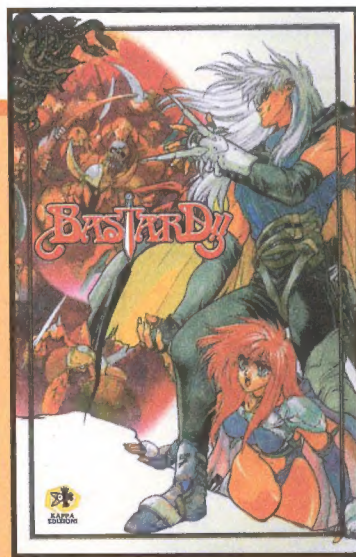
"Un timoniere di valore continua a navigare anche con la vela a brandelli". **Seneca**

PRETTY SOLDIER SAILOR-MOON - MATERIALS COLLECTION

Kodansha, 142 pagine, ¥ 2.300

L'eco del successo di **Sailormoon** si è ormai spenta da diverso tempo, ma ecco che per non dimenticarci delle guerriere che vestono alla marinaretta la Kodansha fa uscire un libro a colori molto interessante. Il libro contiene una raccolta di disegni preparatori a colori e non dei personaggi dell'intera saga a fumetti e animata. La raccolta è divisa in vari capitoli, che fondamentalmente rispecchiano la suddivisione in saghe di **Sailormoon**: si parte naturalmente con la prima serie terminando con la quinta e passando per i disegni dei personaggi che sono apparsi nel secondo e terzo film animato; naturalmente, il tutto disegnato e colorato da Naoko Takeuchi (che per chi se ne fosse dimenticato è l'autrice dell'intera saga). Nel libro, inoltre, sono presenti alcune illustrazioni, tra cui spiccano quella realizzata da Michitaka '*Compiler*' Kikuchi e quella realizzata dalla stessa Takeuchi in onore del fumetto di Kosuke Fujishima *Taiyo Shichauzo!* (Sei in arresto!), in cui Usagi e Chibiusa sono vestite da agenti di polizia. In chiusura del libro è inoltre presente un breve racconto a fumetti (19 pagine) che rivede le nostre beniamine in azione in una storia molto divertente dal titolo **Parallel Sailormoon**. Questo libro è sicuramente dedicato a chi non si è ancora dimenticato di Usagi e delle altre, e che si aspetta di rivedere ancora una volta qualcosa delle proprie beniamine. Imperdibile per tutti i Sailor-maniaci, mentre tutti gli altri possono sicuramente farne a meno. **AP**

COWBOY BEBOP THE AFTER

Kadokawa, 96 pagine, 1.500 yen

Three, two, one, let's jam! I protagonisti del più celebrato cartoon degli ultimi anni sfilano in un coloratissimo libro che curiosa impertinente dietro le quinte di **Cowboy BeBop**. Spike Spiegel guida il gruppo, Jet Black è la sua fedele spalla, Faye Vallentine è tanto bella quanto infida, Edward Tivrusky IV e Ein fanno ormai parte di questa famiglia allargata, Vicius e Julia completano il cast. Da **Asteroid Blues** a **The Real Folkblues**, i 26 episodi della serie sono mostrati e raccontati, e i link di rimando non si contano: incredibili gallerie d'immagini, le colonne sonore originali, gli schizzi preparatori che hanno portato alla caratterizzazione grafica dei singoli personaggi, uno a uno tutti i gadget prodotti, dal peluche di Ein alla sua ciotola in metallo, dai modellini in vinile di Spike e Faye alle loro Telephon Card, dallo Zippo al portasigarette, e ancora orologi da parete, portachiavi, pins, mouse pad, blocchi e shitajiki. I fan più sfegatati potranno trovare inoltre informazioni (in giapponese) su ogni artista che ha preso parte al progetto, ogni doppiatore, e approfondire la conoscenza del Cowboy Word attraverso alcune password chiave.

Meritano infine un appunto tutto speciale le straordinarie Eye Catch, schermate d'apertura dei vari episodi che ci mostrano quanta progettazione grafica possa nascondersi dietro un cartone animato giapponese.

Raccolto in un solo volume – il migliore tra quelli in commercio – tutto lo scibile di **Cowboy BeBop** su carta, prezioso compendio per una prima visione TV. **MDG**

E. Goldrick - C. Hara

X ME - L'eredità misteriosa

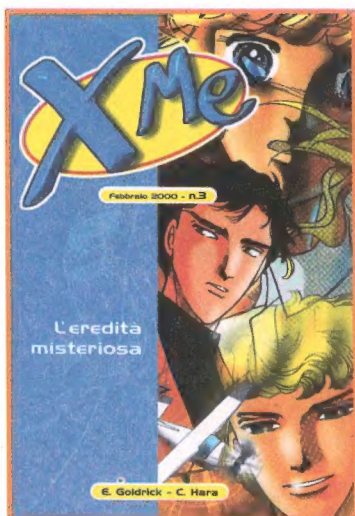
Harlequin Mondadori S.p.A, 160 pag. lire 4.000.

Spunta dal nulla e con gran dispendio di pubblicità, questa serie di albi monografici che presenta anche in Italia un progetto di tutto rispetto, nato dalla collabora-

Kazushi Hagiwara e Nobuaki Kishima

BASTARD!! IL ROMANZO

Kappa Edizioni, 192 pgs, lire 18.000

Si alza il sipario e la scena si tinge di fantasy, grazie alla maestria di Kazushi Hagiwara e del suo famosissimo **Bastard!!** Scontri apocalittici e magie arcane nella migliore tradizione del manga... anche se questa volta è sotto forma di romanzo che si muovono i nostri eroi. Prima dell'ultima Grande Guerra il mondo era diviso in cinque parti: quattro regni e venticinque distretti, governati da Dark Schneider. Ciascun territorio era ostile all'altro. In quel tempo oscuro e disordinato distruzione e caos regnavano sovrani, uomini ed eserciti si battevano, il sangue scorreva e vite umane si perdevano. Questa saga inedita ci porterà per la prima volta a quei giorni, e ci racconterà le vicende di Dark Schneider e dei suoi quattro guerrieri

zione di Harlequin Olanda e Harlequin Giappone. Lo shojo manga, come si sa, in Giappone gode non solo di un'ottima fama, ma sicuramente di un pubblico molto vasto. Perché quindi non convogliare il pubblico femminile in un unico supporto che interessi quest'ultimo ma anche le lettrici abituali di romanzi rosa? Il risultato di questo progetto è oggi disponibile anche nelle edicole italiane grazie a Mondadori che, seppur nei primi numeri è risultata carente nell'adattamento italiano dei testi e delle onomatopee, almeno ai primi ha posto rimedio. Il terzo numero**, L'eredità misteriosa**, ospita addirittura una nota autrice di shojo manga, Chieko Hara (*Faustine* e *Niji no Densetsu*), nella rappresentazione più recente del suo stile, meno aggraziato e più essenziale, ma pur sempre inconfondibile, alle prese con una scrittrice di romanzi rosa, per l'occasione in veste di sceneggiatrice. Che dire di più se non che, forse proprio grazie a iniziative come questa, lo shojo manga in Italia potrà acquistarne in dignità, godendo di una diffusione più ampia per arrivare a occupare, finalmente, il posto che merita assieme a tutti gli altri generi di fumetto. **BR**

prima che precipitassero nel conflitto. A fianco del protagonista troviamo infatti il Sommo re dei ghiacci Kall-Su, la Regina del Fulmine Arshes Nei, l'esperto Gara (che domina le misteriose arti dei ninja) e Abigail, la cui forza discende dalla saggezza e dalla sua lucida intelligenza. Ad accompagnare Dark Schneider nel Labirinto dell'Inferno fa la sua comparsa Kala, e ci imbatteremo anche nella danzatrice Ruby (l'unica a conoscere l'ubicazione della fontana che dona l'immortalità), nell'ostile sovrano Ludvig (che ricorre a subdoli artifizi per estendere il proprio territorio) e in Asuka (giovane lupa mannara, nonché cameriera personale di Ludvig, che accompagnerà Dark Schneider alla Cresta dello spirito). Un libro imperdibile, illustrato magistralmente da pin-up in bianco e nero e a colori, e impreziosito da tavole a fumetti mai pubblicate prima! **MDG**

CLAMP
X
Ediperiodici, 194 pag. lire 6.500.

Dopo un lungo periodo di sospensione, riprendono a cadenza regolare le avventure del giovane Kamui, l'uomo del destino a cui è affidato il compito di decidere sulla sorte dell'intera umanità. Uno dei più bei manga del gruppo CLAMP, un quartetto di giovani autrici che sta mietendo successi su successi in patria, ma non solo. Loro grande pregio è quello di realizzare storie che possono apprezzare sia ragazze sia ragazzi, senza distinzione di sesso o etichettature tipiche del Sol Levante (*shojo* per il manga dedicato alle ragazze e *shonen* per quello indirizzato ai ragazzi), che comunque e fortunatamente nel resto del mondo non sono così categoricamente rispettate. A una costruzione meticolosa della trama e a una fantasia innata nel raccontare storie fantastiche e surreali, il gruppo unisce un'abilità di disegno talmente particolare, che a volte, seppur in bianco e nero, le immagini riescono a trasmettere al lettore la sensazione del colore, attraverso le infinite tonalità di grigio che riescono a ottenere con l'utilizzo di retini adesivi. Stupisce pensare che più storie vengano portate avanti contemporaneamente dal prolifico gruppo di autrici, se si pensa che ai disegni e ai testi spessissimo troviamo le sole Mokona Apapa e Nanase Okawa. Solo una speranza per il futuro: che la storia prosegua senza ulteriori intoppi, perché le storie belle e complicate come questa hanno bisogno di essere lette tutte d'un fiato... O, per lo meno, una volta al mese! **BR**

paperView

Un nuovo mese di succulente novità e graditi ritorni sta per allietarci. Maggio ci proporrà ben due new entry da edicola. Prende dunque il via la prima testata 'a rotazione' – intitolata per l'appunto **Turn Over** – dedicata ai capolavori di casa Shogakukan, e al nastro di partenza troviamo nientemeno che la richiestissima 'prima serie' di **Ushio & Tora**, pubblicata anni e anni fa da Granata Press e ormai introvabile, ora nell'edizione riveduta e corretta targata Star Comics. A seguire, torneranno a cadenza trimestrale fissa anche **Mikami**, **Patlabor** e prossimamente **B't X**. A chi affidare invece le sorti di **Mitico**? Molti conoscono già la risposta, ma è comunque piacevole annunciarlo: **Gigi la trottola – Dash Kappei**! Il geniale... idiota creato da Noboru Rokuda ci accompagnerà per un anno e mezzo trasformando il mondo dello sport giapponese in una folle baraonda di ilare demenzialità, e chi conosce la serie animata televisiva sa bene cosa significa. Gli 'orfani' di Akira Toriyama non si disperino: il loro paladino riappare a sorpresa in un nuovo clamoroso volume a colori, **Toriyama The World Special**, in cui sono raccolte le più belle illustrazioni relative alle sue serie a fumetti, da **Dragon Ball** a **Dottor Slump**, fino ai lavori 'extra' realizzati in esclusiva per videogiochi, libri, modellismo e così via. Il tutto corredato da notizie e informazioni sul 'Tori' nazionale.
Ancora non vi basta? Dopo una lunga ed estenuante attesa torna nella collana **Storie di Kappa** il più cattivo e simpatico dei mangasauri, ovvero quella carognetta irascibile di **Gon**, sempre più ipercinetico grazie al talento di Masashi Tanaka.
Dulcis in fundo, diamo un'occhiata al prossimo **Kappa Magazine** che arriva nientemeno che in edizione **Plus**, con il grande ritorno di **Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami** e del suo tenebroso, violento e sensuale **Ryugetsusho**, in un massiccio episodio di ben 72 pagine. E mentre proseguono le avventure dei manga 'titolari', riecco **Aiten Myoo** del sempre più apprezzato Ryusuke "Dragon Half" Mita e **Office Rei** in un nuovissimo episodio in bilico fra il sexy e l'horror puro. **K**

LUPIN III – TRAPPOLA MORTALE
azione, 86 min., L. 29.900

Lupin e soci si trovano nella Repubblica di Zufu, isola su cui si trova un tesoro nascosto e da cui nessuno è mai riuscito a tornare vivo. Al suo arrivo, Lupin incontra Oleandro, la ragazza di Pannish, figlio del re di Zufu e organizzatore della resistenza per sconfiggere il Generale Cacciateste, il tiranno che governa l'isola. Pannish sta per essere giustiziato per tradimento e proprio lui è il solo a conoscere il segreto per trovare il tesoro. Contemporaneamente, su Lupin pende una taglia di un miline di dollari, vivo o morto. Per questo gli assassini di tutto il mondo si sono radunati a Zufu, pronti a cogliere la grande occasione della loro vita...

Noto ai 'pochi intimi' col titolo originale **Dead or Alive**, lo special annuale di **Lupin III** è questa volta affidato a un ottimo staff, che ha lavorato sui personaggi cercando di infischiarsene delle recenti brutture (esclusi i comunque gradevoli **Le profezie di Nostradamus** e **Il diamante penombra**). I personaggi hanno subito un restyling che li rende meno caricaturali - più 'belli', diciamo – sia nell'aspetto, sia nei modi di fare. Le novità assolute sono una Fujiko esperta lottatrice e uno Zenigata 'tutto d'un pezzo' dannatamente forte. L'animazione devia dalla solita pappa televisiva e si concede fluidità e dinamismo, con richiami alle 'fughe' in stile Miyazaki & Takahata. La trama è da 'film serio', i personaggi comprimari sono credibili e ben sfaccettati, dotati di diversi stati d'animo, come reali esseri viventi. Nondimeno, anche qualche tocco d'umorismo riesce a trovare il suo posto nell'intricata vicenda dell'isola del tesoro in grado di auto-proteggersi, mentre ovunque appaiono gustosi cameo, da Candy Candy nascosta in un gruppo di bambini a Sampei nel telegiornale. Bellissima la scena d'azione iniziale, ma spenta – come purtroppo tutto il resto del film – da un editing audio italiano troppo superficiale, che lascia effetti sonori e musica in secondo piano, rallentando incredibilmente il ritmo: un danno incalcolabile per uno dei cinque migliori film di **Lupin III** di ogni tempo.

Ma insomma, che succede alla TMS? Possibile che non riesca a riportare **Lupin III** agli antichi fasti? Questo poteva essere finalmente uno dei film 'decisivi' del celebre ladro, ma alla fine dei konti non ne resta nient'altro che qualche manciata di belle sequenze e un buon character design. Punto primo: basta, per favore, *basta* con le ambientazioni mediorientali, ormai usate in *ogni* film di **Lupin** per svariate ragioni, dalla possibilità di parlare di 'governi cattivi' a quella di infilare ovunque carri armati e militari cerebrolesi dal grilletto facile. La storia non ingrana, e si disperde troppo fra la vicenda 'umana' e quella ladresca: d'accordo, sul finale si ricollegano, ma come la mettiamo col fatto che si ha l'impressione di aver assistito a due storie diverse anche *dopo* la fine del film? In più, è legittimo sentirsi buggerati per il bieco trucco della maschera che gli sceneggiatori fanno indossare a Lupin & soci*per ben metà della storia*, grazie alla quale i medesimi (sceneggiatori, non soci) si possono permettere il lusso di raccontare una storia che con **Lupin III** non ha nulla a che spartire, e che lascia i veri protagonisti fuori scena per decine di minuti. E al buon Roberto Del Giudice (me lo conceda, sono un suo fan!) va una tirata d'orecchie: voce italiana di Lupin da sempre, sembra non rendersi conto che il tono caricaturale non va usato *sempre*, ma solo nelle scene che lo richiedono! **K**

SUPERBAMBOLA 28
erotico, VM 18, 45 min., L. 39.900, Yamato

Direttamente dalla mente perversa di U-Jin, acquista vita in animazione la short-story **Superbambola 28**, che nel titolo richiama parodisticamente quello di **Tetsujin 28** (da noi *Super Robot 28*), mostro sacro dei manga e dell'animazione giapponese. Ben lungi dal raccontare le avventure di cibernetici difensori della pace, U-Jin si lancia sul 'sesso artificiale' in anticipo sui tempi e precorre lo scalpore suscitato in seguito dalle famigerate 'Real Doll' (tecno-bambole a dimensione umana confezionate su misura per soddisfare le 'voglie' dei clienti), ipotizzando un futuro in cui sia possibile ordinare via posta vere e proprie partner completamente automatizzate, senzienti e affamate di sesso. La caratterizzazione grafica della Superbambola rispecchia abbastanza fedelmente quella del manga originale, ma tutti i comprimari sembrano un po' lasciati al caso. Il sesso occupa almeno 30 dei 45 minuti complessivi: alla maniera di U-Jin, naturalmente, si finisce poi in varie aree della porno-geografia, e quindi, oltre all'aspetto lolitesco della protagonista, si arriva alla gang-bang violenta e addirittura alla 'pioggia dorata', per la gioia degli amanti del genere. Siamo d'accordo: in una produzione vietata ai minori tutto è lecito, ma si resta sempre un po' male se il contesto non è quello giusto. Nonostante tutto l'episodio sia costellato da eventi umoristici che sdrammatizzano la situazione, il finale lascia perplessi: il cliente, in seguito a una ridicola delusione amorosa, decide di tenere con sé la superbambola ninfomane e di rinunciare a cercarsi una partner 'vera'. Se fosse ironico non sarebbe male. Ma, purtroppo, il finale è *serio*. De gustibus... **K**

IL PAZZO MONDO DI GO NAGAI

umoristico,50 min., L. 39.900, Dynamic Italia

La prima volta che si parlò di 'super deformed' era il 1988, grazie alla saga di **Gundam**. L'idea era quella di creare una parodia ufficiale del celebre mobil suit, realizzandola all'interno della stessa casa di produzione. Piloti e robot furono caricaturizzati riducendo le dimensioni dei corpi e gonfiando le loro teste a dismisura. Ma invece di renderli grotteschi, gli autori fecero sì che i personaggi apparissero estremamente graziosi, pronti a essere lanciati sul mercato come pupazzetti di peluche, portachiavi e modellini di plastica. Da allora praticamente ogni celebre personaggio dei manga e degli anime ha avuto la sua versione 'superdeformata', se non altro in forma di merchandising. Nel 1990, anche il famigerato Go Nagai decide di dire la sua in merito, e benché molto spesso i protagonisti delle sue storie diventassero buffi e 'schiacciati', già negli anni '70, nel corso di occasionali gag, sviluppa il progetto che finalmente possiamo vedere ora anche in italiano, dribblando il termine 'super deformed' (il cui copyright è detenuto dalla Sunrise) e inventandosi il 'chibi-chara' (*personaggi dalle proporzioni infantili*), che è esattamente la stessa cosa. Devilman, Mazinga, Violence Jack e tutti i componenti dell'Olimpo nagaiano si svegliano un bel giorno e si trovano con proporzioni ridotte, 'disegnati' in stile umoristico. La genialata consiste proprio in questo: non si tratta di strip umoristiche parallele alle serie ufficiali, ma il tutto si inquadra nella *vera* linea temporale delle storie di Nagai, ed è quindi un'ulteriore avventura 'ufficiale' che i noti personaggi si trovano a dover vivere. Anche se, naturalmente, insieme alle proporzioni anche le vicende diventano ridicole. Un altro dei punti focali di questa produzione è il compenetrarsi continuo dei vari serial, il che trasforma tutto in un continuo gioco di autocitazioni, di richiami , di "guarda chi è

il personaggio nell'angolo in basso a destra!" e così via.

In definitiva, non si tratta di nient'altro che un ben riuscito esperimento di (chiamiamolo così) meta-anime, in cui il cartone animato parla dei suoi canoni con e attraverso se stesso, utilizzando – cosa non facile in un'operazione del genere – il genere umoristico per raccontarlo. Si possono fare solo due appunti: le gag, anche se ben studiate, sono piuttosto rade e sparse qua e là, e la 'caciara' che ne avrebbe dovuto essere generata rimane purtroppo soffocata in favore della pulizia e dell'ordine; in secondo luogo, per godere appieno di questo mini-colossal bisogna necessariamente essere fan di vecchia data o almeno conoscere nel dettaglio i personaggi che lo interpretano. Ma d'altra parte, non è forse questo il problema di *qualsiasi* parodia? **AB**

topFive

GENNAIO 2000

I 5 MANGA PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Maison Ikkoku # 15
2) Bastard!! # 21
3) Lamù # 35
4) Fortified School # 4
5) Hen # 1

BOLOGNA
1) Bastard!! # 21
2) Maison Ikkoku # 15
3) Fortified School # 4
4) Touch # 7
5) Tra i raggi del sole # 2

ROMA
1) Maison Ikkoku # 15
2) Touch # 7
3) Bastard!! # 21
4) Tra i raggi del sole # 2
5) Lamù # 35

I 5 VIDEO PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Getter Robot The Last Day # 1
2) I cieli di Escaflowne # 4
3) Cowboy Be-Bop # 3
4) Il pazzo mondo di Go Nagai # 1
5) Dragon Ball GT # 1

BOLOGNA
1) I cieli di Escaflowne # 4
2) Cowboy Be-Bop # 3
3) Night Warriors # 3
4) Dragon Ball GT # 3
5) Dragon Ball GT # 4

ROMA
1) I cieli di Escaflowne # 4
2) Dragon Ball GT # 3
3) Dragon Ball GT # 4
4) Night Warriors # 3
5) Cowboy Be-Bop # 3

Dati raccolti presso:
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

PORCO ROSSO

Canal+, DVD, 1h29, F.

Il Mar Mediterraneo a cavallo delle due Grandi Guerre, un pilota dell'esercito italiano divenuto un mercenario dell'Adriatico, un uomo con la faccia di un maiale legato da una profonda amicizia con l'affascinante e ricchissima Gina e in perenne antagonismo con il pilota americano Donald Curtis, sostenuto dai temerari pirati del mare. Un film atipico nella produzione di Hayao Miyazaki, a noi particolarmente caro. L'Italia degli anni Venti è un fiorire di ricche citazioni, ci viene mostrata la folle minaccia del fascismo, assistiamo ai vertiginosi rincari dei generi di consumo, del gasolio, e perdoniamo volentieri qualche grossolano errore di scrittura su insegne e cartelli. Spettacolari combattimenti aerei, superbe ambientazioni, di una minuzia e di una delicatezza rare, per un film cinematografico sospeso tra l'avventura e il sentimento, impreziosito da una qualità d'immagine eccezionale. L'uscita di **Porco Rosso** in DVD è il primo tributo che Canal+ dedica al maestro giapponese, ennesima dimostrazione di come il mercato francese sia più attento del nostro alle produzioni nipponiche. Nello splendore dei 16/9 (compatibile 4/3), doppiato in francese (5.1), giapponese (stereo) e portoghese (mono), sottotitolato in francese, il DVD vanta la filmografia completa di Miyazaki (dal 1964 al 1999), il trailer francese, la descrizione dei singoli aerei utilizzati, la presentazione dei sei personaggi principali e una galleria di immagini. Una sottotitolazione in italiano o in inglese avrebbe fatto di questo DVD un oggetto imperdibile. Un'ultima curiosità: la voce francese di Porco Rosso è quella di Jean Reno, interprete amatissimo in Giappone per i suoi più recenti *Léon* e *I visitatori*. **MDG**

rubriKappa

Cari *profitteròl* ambulanti, approfitteròl di questo pikkolo spazio per informarvi velocemente su un paio (o meglio, un *traio*, visto che sono tre) di interessanti novità dell'ultimissima ora nipponica, il che significa che dovete mettere avanti l'orologio di circa sette ore per recuperare il fuso orario. E a proposito, direi che il più *fuso* di tutti è proprio il buon vecchio **Hiroyuki Utatane**, il quale – nell'attesa che Toshiya Takeda gli sceneggi episodi di **Seraphic Feather** più lunghi delle attuali otto paginette mensili – si dedica al character design di videogiochi. Nello specifico sto parlando di **Innocent Tears**, un gioco di ruolo a sfondo drammatiko per il Dreamcast, naturalmente con grafica tridimensionale e pieno di personaggi con le ali (c'era da dubitarne?). Complimentandomi con chi ha pensato ad associare quel porcellone di Utatane con il termine 'innocent', passo ad altro. Appena concluso il cruentissimo e metropolitanissimo **Jiraishin**, Tsutomu Takahashi ha deciso di cambiare completamente genere e di ripercorrere le orme dei grandi manga-ka del passato con il suo nuovissimo **Tetsuwan Girl**. Si tratta della storia di Tome Kanouna, ragazza dal polso d'acciaio che – come da manuale – viene ingaggiata per diventare la lanciatrice di una squadra di baseball. Incredibile ma vero, la storia è ambientata nel 1945, quando la seconda guerra mondiale è alle sue 'battute' finali, e il Giappone sta cercando di riprendersi dalla brutta batosta. L'idea generale ricorda *Ragazze vincenti*, il film di Penny Marshall in cui Madonna e Geena Davis interpretano praticamente lo stesso ruolo. Divento per un attimo serio, e vi garantisco che questo bel manga dimostra una volta per tutte la raggiunta maturità artistica del suo autore. Basta così, tre righe di serietà sono anche già troppe. E a proposito di 'serie', nuova serie anche per Megumi "**Miracle Girls**" Tachikawa, che proprio questo mese dà il via, sulle pagine di "Nakayoshi", a **Cyber**

Cyber Idol Mink © Megumi Tachikawa/Kodansha

newsLetter

Neon Genesis Evangelion TPE © Gainax

A.D.A.M. a Torino! - L'A.D.A.M. Italia, Associazione Difesa Anime e Manga, aspetta tutti gli appassionati alla prossima edizione di Torino Comics che si terrà dal 7 al 9 Aprile presso Torino Esposizioni. Ospite allo stand della Regione Piemonte, l'associazione illustrerà le proprie iniziative e obiettivi, presentando inoltre la mostra sugli artisti del catalogo dei manga italiani.

Hayao Loves Diana - Voci dallo Studio Ghibli affermerebbero che Hayao Miyazaki sia interessato all'acquisto dei diritti cinematografici del racconto **Howl's Moving Castle** di Diana Wynne Jones, famosa scrittrice di fantasy per bambini. D'altra parte, sembra che anche la stessa Diana sia interessata al lavoro di Miyazaki anche se un vero contratto non è ancora stato siglato.

Innocent Tears © Hiroyuki Utatane/Sega

Eva School - La tastiera del computer conta un numero limitato di tasti, molto inferiore alla quantità di ideogrammi della scrittura nipponica. Di conseguenza esistono miriadi di programmi per insegnare all'utente medio giapponese a sveltire la scrittura al computer. L'ultimo di questi programmi arriva dallo studio Gainax e si chiama **Neon Genesis Evangelion Typing Project E**, un gioco didattico per Windows 9x-J che insegna l'uso della tastiera con l'aiuto dei personaggi della popolare serie.

Ayashi no Ceres © Yu Watase/Shogakukan

E dopo Fushigi Yuugi... - Lo Studio Pierrot sta adattando **Ayashi no Ceres**, il più recente successo di Yu "**Fushigi Yuugi**" Watase. La serie sarà coprodotta da Bandai Visual e trasmessa in Giappone su BS Ch 5 WoWoW. Il manga **Ayashi No Ceres** (Shogakukan) racconta la strana storia di Aya Mikage e del gemello Aki. E' in programma la pubblicazione di un artbook lega-

OTAKU 300%

No! Non ci credo! Il mio gemello peloso! Addirittura **Totoro** siete riusciti a 'costumare'?! Il merito va a quell'inscatolato di **Matteo Di Leo** di Genova, che si becca un bel 300% per la difficoltà nella creazione del costume e per aver interpretato una delle scene topiche del film, quella dell'ombrello (a cui m'ispiro ank'io). Mo brév, mo brév, mo... brév! **K**

Otaku 100%

Idol Mink, quasi una rivisitazione in kiave moderna delle avventure della cremosa Creamy Mami. Fatto sta che la protagonista è una sgarzolina di nome Minku Shiraishi, che però sul palco diventa la cantante-idol Mink, coadiuvata da uno pseudotamagocchi ambulante ed elicotterato di nome Omu. I triangoli amorosi e lavorativi si sprecano: Mink ama il coetaneo Motoharu Toriumi, ma lui è innamorato della sua alter ego canterina, mentre la rivale Azumi Mizuhara le studia tutte per metterle i bastoni tra le ruote, professionalmente e non. Presto in animazione? Potremmo anche giurarci... **Il vostro giuridiko (?!) Kappa**

MISS KAPPA

Io sono sempre stato attratto da Eva, mi sembra che si fosse capito... Se però una mi si presenta così, con la tutina trasparente per via dell'effetto bagnato derivante dalle cabine di pilotaggio umide... YUM! **K**

to alla serie, mentre l'autrice ha da poco dato il via al suo nuovo manga **Imadoki!**, una commedia adolescenziale scolastica.

Saiyuuki in TV - Lo Studio Pierrot ha annunciato anche che è entrata in cantiere la serie TV tratta da **Saiyuki**, il manga di Kazuya Minekura (già apparso in OAV). **Saiyuuki** racconta la celebre leggenda cinese dello scimmiotto di pietra (già nota anche da noi per le varie trasposizioni, da **The Monkey** di Tezuka a **Dragon Ball** di Toriyama, fino allo **Starzinger** di Matsumoto). Umani e demoni vivono in pace nella terra di Togenkyo, ma in seguito al tentativo di resuscitare il demone Gyumao, a Genjo Sanzo viene affidato il compito di intraprendere un viaggio verso ovest per indagare sulla situazione. Lo aiutano Son Goku, Sha Gojo e Cho Hakkai.

L'albero di Tezuka – Da aprile la Nippon TV trasmetterà a notte inoltrata **Hidamari no Ki** (L'albero del sole), una nuova serie di 25 episodi basata sull'omonimo manga di Osamu Tezuka. La storia si svolge nel periodo Edo, sullo sfondo della fine del 'vecchio Giappone'. Il protagonista, Ryoan (il bisnonno dello stesso Tezuka!) è un *ranpoi*, cioè un dottore che praticava la medicina occidentale; il suo comprimario è Manjiro, un samurai che crede in antichi valori di giustizia. La regia è di Gisaburo Sugii, l'animazione dello Studio Madhouse.

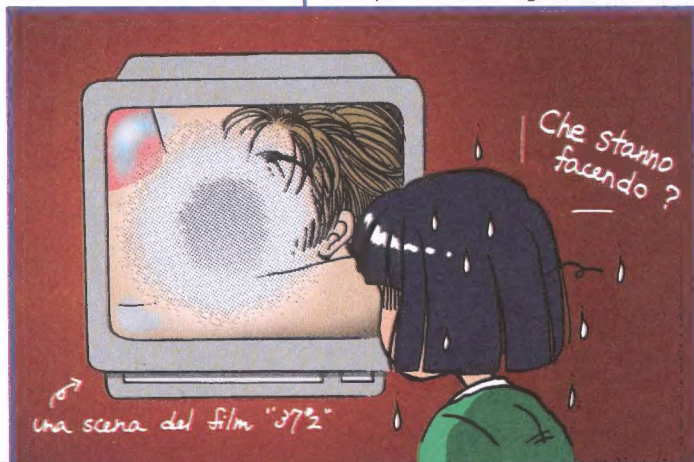
La notte dei Gundam viventi - La Digital Muse, studio di effetti speciali digitali per Hollywood, sta lavorando a pieno regime al film dal vivo **G-Savior**, 'commissionato' dalla stessa Sunrise per festeggiare il ventesimo anniversario del celebre mobil suit **Gundam**.

Il ritorno di Kamen Rider - Dopo innumerevoli incarnazioni, il personaggio creato da Shotaro Ishinomori sta vivendo una seconda giovinezza grazie alla serie **Kamen Rider Cougar** in onda su TV Asashi. Le prime due puntate hanno avuto lo share d'ascolto più alto nella fascia oraria delle trasmissioni concorrenti. Il protagonista è il 24enne Yusuke Godai, che ottiene una cintura trovata in uno scavo archeologico, nello stesso punto in cui viene incautamente rotto anche un sigillo che impediva a decine di demoni di riversarsi nel nostro mondo. Indossata la cintura, Yusuke può trasformarsi in Kamen Rider Cougar e salvare la terra dalla minaccia demoniaca.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

rubriKeiko

Grande slalom fra le censure

Questa volta parliamo nientemeno che di legge. Mi sembra che il discorso riguardo alla censura giapponese sui fumetti e sui cartoni animati sia un argomento che incuriosisce molto gli italiani, per cui... Fino a circa dieci anni fa, in Giappone la peluria delle parti intime del corpo umano veniva censurata sia sulla carta stampata, sia nei film, anche nel caso di pubblicazioni vietate ai minorenni. Oggi, invece, si vedono dappertutto! Perché mai? A quanto pare, ci sono state due importanti polemiche riguardo a questo cambiamento. Il primo è il caso del film francese intitolato **La belle noiseuse. Divertimento**, di Jacques Rivette (1991, in Italia *La bella scontrosa*). In questo film la protagonista è la modella di un pittore, e gira quasi sempre nuda. Le autorità volevano censurare le parti intime dei personaggi, ma il regista e la sua società di distribuzione cinematografica protestarono affermando che il film non aveva nulla di osceno, e in quanto opera d'arte una censura l'avrebbe deturpato. Il regista riuscì ad averla vinta, e questo creò un precedente per le future cause di questo genere. Il secondo caso, quello che probabilmente ha cambiato completamente la situazione della 'censura dei peli' in Giappone, è stato il libro fotografico di Rie Miyazawa nuda, un'*idol* giapponese famosissima, intitolato **Santa Fe**. Le foto erano belle e raffinate, ma alcune di esse accesero polemiche fra due fazioni: secondo una corrente di pensiero in diverse immagini era possibile intravedere il pelo pubico, mentre secondo l'altra si trattava solo di giochi di ombre*. A pensarci bene è un discorso ridicolo, ma forse è stato il primo caso che ha indotto la popolazione a parlare apertamente di un argomento del genere, il tutto grazie alla bellezza di una ragazza. Questo libro ha ottenuto un successo straordinario, e di conseguenza lasciare intravedere i peli nei libri fotografici di nudo è diventata un'esigenza sempre più forte. In seguito a questo caso, e senza alcun processo o cambiamento di legge, i... peli sono riusciti a conquistarsi un posto fisso nella società quotidiana! La censura in Giappone si effettua soprattutto secondo il Codice Penale no. 175 "Atto di disposizione di cose oscene", che dice: "chi diffonde o vende o mette in mostra pubblicamente libri e disegni osceni e materiale affine, è condannato a una pena di 2 anni di reclusione o al pagamento di un'ammenda di 2.500.000 yen. Chi è in possesso di materiale di questo genere allo scopo di metterlo in vendita è passibile della medesima condanna". Quando nasce una polemica riguardo ai materiali in vendita considerati 'osceni' dalle autorità, il punto da discutere è se questi oggetti siano, per l'appunto, *osceni* o *artistici*. E, naturalmente, questo è un argomento estremamente ambiguo. Secondo la Corte Suprema il popolo deve proteggere l'ordine nel campo della sessualità e mantenere un minimo di 'morale sessuale', ma a questo punto mi chiedo se la morale sessuale giapponese non stia per caso cambiando. A proposito della mostra di Hokusai a Milano**, vi si trovano esposti anche alcuni *shunga* (disegni erotici) in cui sono disegnati organi genitali sproporzionati proprio per creare imbarazzo nella gente. Questo significa forse che i giapponesi stanno tornando alle origini? Probabilmente, molto tempo fa, i giapponesi erano aperti e liberi riguardo al sesso, come dimostrano i vecchi disegni e i libri, ma sono arrivati a nasconderlo sotto un codice di comportamento particolare e 'tradizionale'. La maggior parte dei giapponesi non ha alcun senso di colpa o concetto di peccato come predica la Chiesa, ma soffrono di un senso di vergogna piuttosto forte. Forse è proprio questo che sta cambiando in Giappone. Recentemente

guida di sopravvivenza x Otaku

Dunque, eravamo rimasti alle linee urbane, se non ricordo male. Vi dicevo che Tokyo è talmente grande che il modo migliore per girarla tutta è la metropolitana, soprattutto se le vostre mete sono negozi di fumetto o animazione che si trovano sparsi quasi in ogni quartiere della città. Esistono due compagnie che si dividono il sottosuolo (anche se una delle due viaggia soprattutto in superficie), la Subway e la JR (Japan Railway), e delle due quest'ultima è sicuramente la più economica, anche se decisamente la più lenta.

Per capire Tokyo, è importante fare tabula rasa nel cervello di tutte le concezioni di città che avete nella testa. Non esiste 'il centro', ma 'i centri': ogni zona ha il suo, in corrispondenza della relativa fermata di metro. Non avrete mai una visione d'insieme, perché Tokyo non è un'unica città, ma tante, unite le une alle altre. E la cosa più bella è che ognuna di queste cittadine è caratterizzata da un qualcosa che la rende, a suo modo, veramente unica. Volete acquistare della tecnologia? Allora il posto che fa per voi è Akihabara, la città dell'elettronica che dista da Ueno due fermate di metropolitana (Tobu line) e altrettante di JR (Yamanote line). Desiderate darvi allo shopping? Se è la moda chip che cercate, la vostra meta è Harajuku - che ospita fra l'altro un tempio imperdibile -, raggiungibile sempre con la JR Yamanote line (14 fermate da Ueno facendo il giro

anche in Giappone i ragazzi hanno iniziato a baciarsi in pubblico, e la gente che li vede non pensa certo che sia un peccato, bensì 'una vergogna'. In Giappone, sia nei film che nei fumetti le scene erotiche o violente non vengono quasi mai tagliate, ma gli organi genitali sono sempre censurati in qualche modo. Chissà se questo fatto mette in risalto un lato della cultura giapponese che non ha senso del peccato o morale religiosa? Nascondere certe parti del corpo umano potrebbe essere considerata 'l'ultima vergogna' giapponese, ma ormai i peli ce l'hanno fatta. A chi toccherà, adesso...?

* su **Kappa Magazine** 64, nell'episodio speciale **La Grande Sfida** (a pag. 49), Tony Takezaki e Yoshito Asari ironizzano proprio su questa situazione comparandola a un fatto avvenuto sulle pagine di **Gun Smith Cats** e avente come soggetto Minnie May.
** vedi **Kappa Magazine** 91, pagina 9.

あ ア a	か カ ka	さ サ sa	た タ ta	な ナ na	は ハ ha	ま マ ma	や ヤ ya	ら ラ ra	わ ワ wa	ん ン n
い イ i	き キ ki	し シ shi	ち チ chi	に ニ ni	ひ ヒ hi	み ミ mi		り リ ri		
う ウ u	く ク ku	す ス su	つ ツ tsu	ぬ ヌ nu	ふ フ fu	む ム mu	ゆ ユ yu	る ル ru		
え エ e	け ケ ke	せ セ se	て テ te	ね ネ ne	へ ヘ he	め メ me		れ レ re		
お オ o	こ コ ko	そ ソ so	と ト to	の ノ no	ほ ホ ho	も モ mo	よ ヨ yo	ろ ロ ro	を ヲ o	

In questo spazio dedicato agli usi e costumi nipponici non potevano mancare brevi accenni sulla lingua giapponese, che contiamo di approfondire nei mesi a venire. Pronti per la lezione? Si inizia naturalmente con l'alfabeto!
La lingua giapponese utilizza per la sua forma scritta due diversi alfabeti sillabici (**Hiragana** e **Katakana**) in cui un carattere corrisponde a una sillaba e non distingue la consonante dalla vocale, e un terzo alfabeto composto da ideogrammi (**Kanji**). Normalmente la frase si compone di questi tre elementi misti. L'ideogramma rappresenta prima di tutto il significato, e ha più di due pronunce, sicché accade ogni tanto anche ai giapponesi di accontentarsi di comprendere solo il significato di un kanji, senza sapere come pronunciarlo. Il giapponese è scritto sia in orizzontale come l'italiano, sia in verticale, da destra a sinistra. Ogni carattere è separato da quello che gli sta accanto da uno spazio predefinito, senza ulteriori distanze tra le parole, perciò l'ideogramma ha anche la funzione di facilitare la lettura della frase, mettendo la parola in evidenza. Per quanto riguarda la pronuncia del giapponese, non è affatto difficile per gli italiani. E' semplicemente importante sapere che nella lingua giapponese l'accento è soprattutto un fatto di intonazione: quello che conta è infatti il tono alto o basso, e non la durata corta o lunga della sillaba. L'accento non ha però la stessa importanza che riveste nella nostra lingua, ed è molto variabile da regione a regione. **MDG**

が ガ ga	ざ ザ za	だ ダ da	ば バ ba	ぱ パ pa
ぎ ギ gi	じ ジ ji	ぢ ヂ ji	び ビ bi	ぴ ピ pi
ぐ グ gu	ず ズ zu	づ ヅ zu	ぶ ブ bu	ぷ プ pu
げ ゲ ge	ぜ ゼ ze	で デ de	べ ベ be	ぺ ペ pe
ご ゴ go	ぞ ゾ zo	ど ド do	ぼ ボ bo	ぽ ポ po

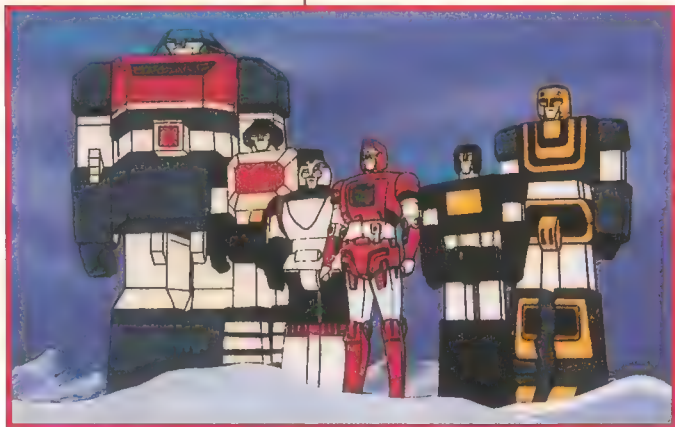
きゃ キャ kya	ぎゃ ギャ gya	しゃ シャ sha	じゃ ジャ ja	ちゃ チャ cha	ぢゃ ヂャ ja
きゅ キュ kyu	ぎゅ ギュ gyu	しゅ シュ shu	じゅ ジュ ju	ちゅ チュ chu	ぢゅ ヂュ ju
きょ キョ kyo	ぎょ ギョ gyo	しょ ショ sho	じょ ジョ jo	ちょ チョ cho	ぢょ ヂョ jo

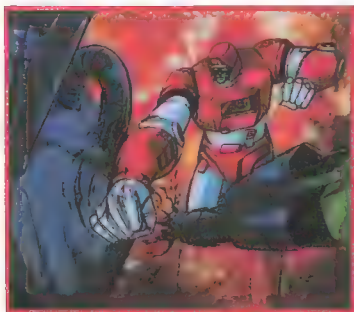
にゃ ニャ nya	ひゃ ヒャ hya	びゃ ビャ bya	ぴゃ ピャ pya	みゃ ミャ mya	りゃ リャ rya
にゅ ニュ nyu	ひゅ ヒュ hyu	びゅ ビュ byu	ぴゅ ピュ pyu	みゅ ミュ myu	りゅ リュ ryu
にょ ニョ nyo	ひょ ヒョ hyo	びょ ビョ byo	ぴょ ピョ pyo	みょ ミョ myo	りょ リョ ryo

superiore: la Yamanote è una circolare) o con un giro molto più complicato attraverso la Chiyoda line, dove orde di giovani affollano le strade piene di negozietti american style. Se avete tempo, soffermatevi un attimo a guardare gli artisti di strada che di solito si raccolgono fuori dalla stazione... ne vedrete delle belle! Se invece vi piacciono i grandi magazzini con dentro tutto, ma proprio tutto, la vostra meta è Shinjuku, quello che una volta era considerato il quartiere più vitale di Tokyo, ma che ora ha lasciato il posto a Shibuya (raggiungibile tramite la Ginza line e la Hanzomon line), popolato da giovani e pieno di locali a loro dedicati... Ehmm, se a qualcuno può essere utile, uscendo un po' dai neon sgargianti della zona centrale, vi potete imbattere nei simpatici Love Hotel: alberghetti per coppie in cerca d'intimità tutt'altro che squallidi e dotati di tutti i comfort, compreso quello di essere risparmiati dall'imbarazzo di dover chiedere la stanza alla reception. Il tutto è automatizzato, non c'è personale di servizio e la stanza si sceglie e si paga tramite un centralino elettronico, stile casello dell'autostrada!

[God Mars]

"Penso che **Rokushin Gattai God Mars** (God Mars, sei dei in un corpo solo) non sia una semplice serie di robot, quanto piuttosto un dramma familiare. Marg e Mars sono fratelli, sono stati separati alla nascita e non sono quindi cresciuti insieme. A dividerli è la distanza che separa il pianeta Gishin dalla Terra. Il loro legame è per questo God Mars, che stabilisce la loro parentela ed è come un cordone ombelicale che attraversa lo spazio". Con le parole del regista Tetsuo Imazawa (*Shin Kyojin no Hoshi*, *Akado Suzunosuke*, *Ikkyusan*) torniamo magicamente all'ottobre del 1981, quando un manga di Mitsuteru Yokohama costituì terreno fertile per una serie animata prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha. Takeru è il coraggioso pilota del robot God Mars, con il quale difende la Terra dagli attacchi dell'imperatore Zul del pianeta Gishin. Takeru non sa però che il suo vero nome è in realtà Mars, e che è originario proprio del pianeta alieno. La cosa per lui più sconvolgente sarà scoprire che il comandante delle forze nemiche altri non è che Marg, suo fratello gemello, condizionato mentalmente dal malvagio Zul e pronto a ucciderlo appena possibile.

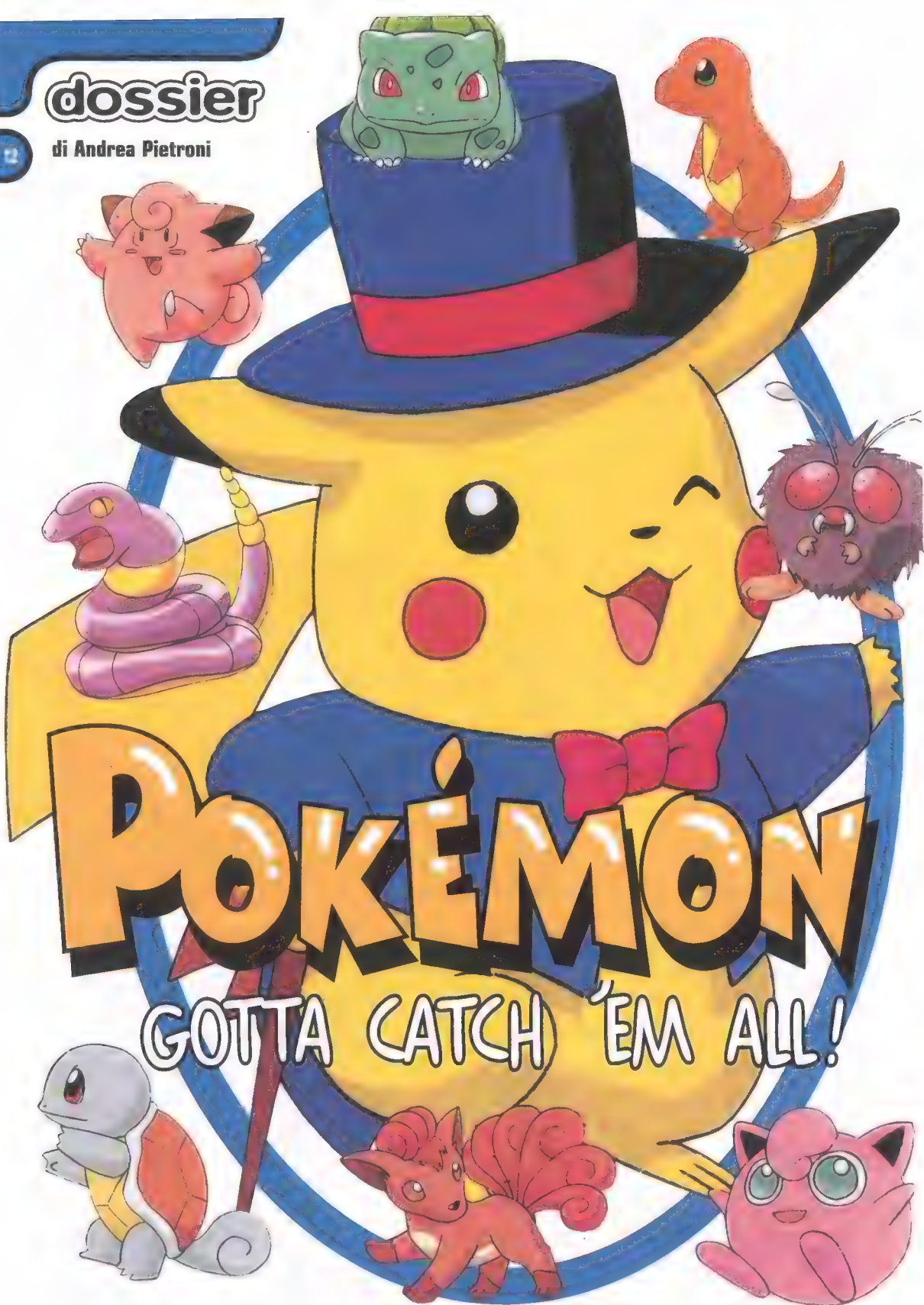
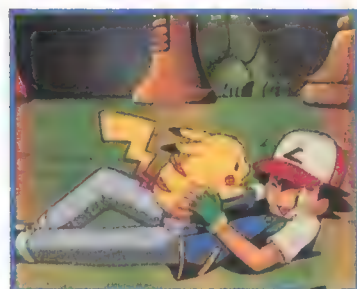
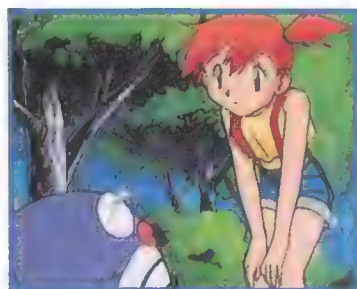
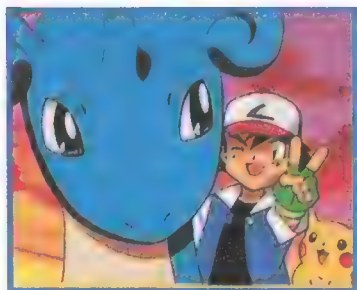
A rendere intramontabile la serie sono sicuramente le caratterizzazioni dei due ragazzi.

I dottori Myojin, genitori adottivi di Mars, hanno insegnato al figliastro l'amore, e questa è la sua arma più forte. Combattere per la Terra è pesante per un ragazzo della sua età: se lui morisse morirebbero anche i miliardi di persone che popolano il pianeta, e nonostante questo è costretto a combattere. Anche se il nemico è suo fratello. Anche se è solo in questa missione.

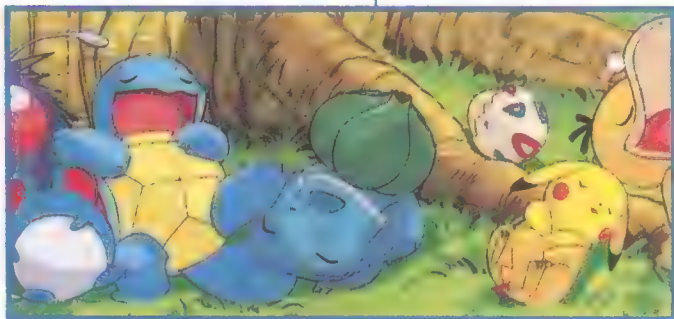
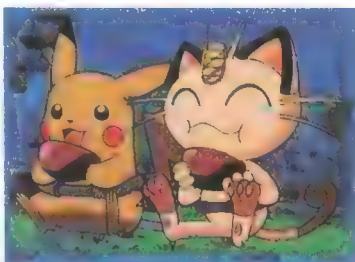
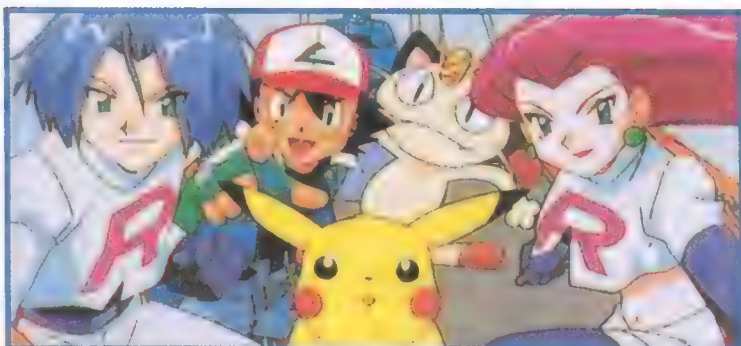
Marg è invece un ragazzo malinconico, che vive nella completa solitudine. I genitori sono stati uccisi da Zul quand'era un bambino, non ha mai potuto contare sul fratello, e il suo cuore si è inaridito. E' cresciuto con un uccello per amico, è sopravvissuto vivendo di espedienti,

imparando a mentire. Marg cercava Mars per chiedergli aiuto, voleva il suo amore, ma il destino l'ha costretto a combattere contro la persona più importante della sua vita. Difficile dire se Marg sia a conoscenza del destino che l'attende, impossibile leggerlo nei suoi occhi, velati da un'ombra fredda di tristezza. E' per questo che Marg trova soddisfazione nella violenza, ed è per questo che si trova a essere il motore dell'intera serie, a stimolare le azioni di Mars.

Nel dicembre del 1982 la Tokyo Movie Shinsha mette in produzione l'omonimo film che mantiene inalterate le basi della storia, esaltando però il sentimento d'amore fraterno che lega Mars a Marg.

"Ciò che più mi ha affascinato in **God Mars**" ci svela Imazawa, "è la canzone *Ginga ni Hitori* (Solo nella galassia), scritta da Keisuke Fujisawa (già sceneggiatore del cartoon, oltre che di *Uchu Senkan Yamato*, *Sennen Joo* e *Ginga Tetsudo 999*), che irrompe sullo schermo quando Mars va su Saturno per vedere Marg. Io avrei immaginato lo stesso tema per questa lirica. Lavorare al film non è stato comunque semplice: la storia segue i primi 25 episodi televisivi, e s'imbatte per questo in infinite passioni che i personaggi hanno nel cuore, tante personalità e psicologie. Condensare il tutto in un'ora e quaranta mi ha posto di fronte a scelte difficili, tagli che non avrei voluto fare. La differenza sostanziale tra il lungometraggio e la serie TV è data così dal taglio narrativo". Le differenze sono infatti notevoli: Mars non sa fino alla fine di Rokushin Gattai, si riduce al limite la scena in cui Marg regala a Mars il Cristal Pendent, e viene data maggiore forza al legame tra i due fratelli. La cosa è più che sottolineata nelle parole di Marg ("Mars, ti voglio vedere"), in quelle rivolte da Mars alla madre Shizuko dopo la morte di Marg, e naturalmente in quelle dell'ultimo monologo del protagonista, che lancia il messaggio più importante dell'opera: "Io non deluderò le aspettative di mio padre, di mia madre e di Marg, e continuerò a combattere contro i nemici per tutte le persone che vivono nello spazio".

Il film segna anche il debutto di Hideyuki Motohashi come direttore di animazione, dopo una gavetta di semplice animatore in serie come *Versailles no bara* e *Ashita no Joe 2*. "All'inizio avevo paura di una simile responsabilità", ci confessa lo stesso Motohashi, "ma grazie all'entusiasmo dei fan ho lavorato per un anno intero, fino a sentir fluire improvvisamente in me la storia". E ai fan va proprio il merito di aver fatto sbarcare **God Mars** nelle sale giapponesi. Come ci svelano i direttori di produzione Tetsuo Katayama (*Lupin III*, *Ganbare! Tabuchikun*, *Cobra*) e Shigeru Akagawa (*Ganbare! Tabuchikun*, *Shin Kyojin no Hoshi*, *Tetsujin 28 Go*), la scelta di mettere in cantiere il film è stata stimolata da più di 100.000 persone, che hanno firmato una vera e propria petizione. Il merito del successo va comunque diviso anche con Hideyuki Motohashi (Character designer), Hajime Kamegaki (Mecha designer) e Tsutomu Ishigaki (Art Director). Un successo che riecheggia sino al giugno del 1988, quando il mondo dell'home video torna a celebrare l'opera di Yokohama. L'OAV **Rokushin Gattai God Mars Junanasai No Densetsu** (La leggenda dei diciassettenni), vede infatti Marg salvato da alcuni guerriglieri antigovernativi, che lo conducono al loro villaggio. Il ragazzo s'innamora della bella Lulù, ma durante una festa popolare i soldati di Zul tornano all'attacco massacrando tutti senza pietà: l'imperatore – che aveva fatto uccidere la madre e il padre del ragazzo – non ha sopportato infatti il tradimento di Marg quando il giovane si è schierato dalla parte del fratello Mars, opponendosi all'impero Gishin. **MDG**

dossier
di Andrea Pietroni
POKÉMON
GOTTA CATCH 'EM ALL!

Com'era facile aspettarsi, ecco che anche in Italia è iniziata l'invasione dei mostriciattoli che hanno stregato il Giappone (loro paese d'origine) e l'America; quest'ultima assai ricettiva quando si tratta di grandi successi commerciali. Naturalmente stiamo parlando dei **Pocket Monsters**, che sono apparsi in sordina nell'omonimo gioco per Gameboy e in pochi mesi sono diventati uno dei maggiori successi commerciali di tutti i tempi. Già dalle prime settimane in cui il videogioco era in vendita, le potenzialità dei piccoli mostriciattoli sono diventate subito evidenti grazie alle migliaia di copie vendute che hanno trasformato i bambini giapponesi (il gioco era indirizzato alla fascia di età che va dai 10 ai 15 anni) in un'orda di piccoli cacciatori di mostri. Il fenomeno non si è comunque fermato ai videogiochi, ma ha investito tutti i campi del commercio: in pochi mesi è avvenuta l'invasione di ogni sorta di giocattolo, e Pikachu (il più carino e amato dei 151 mostriciattoli) è diventato addirittura il 'mostro' immagine di una compagnia aerea giapponese. Naturalmente il tutto ha raggiunto il culmine con la produzione della serie animata, il cui primo episodio è andato in onda il primo aprile del 1997. In seguito l'invasione ha raggiunto il nuovo continente, e per riflesso la vecchia Europa. Arrivando in Italia, non si può certo dire che il fenomeno **Pokémon** stia lasciando il segno: infatti, la serie televisiva è iniziata in sordina e senza alcun tipo di lancio pubblicitario, e a tutt'oggi (questo pezzo è stato scritto a metà febbraio) non si è vista la minima traccia di gadget, fumetto o qualsiasi altra cosa che abbia le fattezze di uno di questi mostriciattoli.
Probabilmente qui in Italia non siamo facile preda di questo tipo di manie collettive, oppure la mediocrità con cui si fanno le cose finisce per rovinare un prodotto che avrebbe la potenzialità di produrre molti soldi (ma questo potrebbe anche essere un bene). Comunque sia, i **Pokémon** sono oramai fra noi, ma vediamo di conoscerli meglio attraverso la serie televisiva.

Come scenario abbiamo un mondo che è in tutto e per tutto simile alla Terra (forse si tratta di un universo parallelo), ma al posto degli animali che conosciamo abbiamo una serie di esseri viventi che vengono chiamati Pocket Monsters che coesistono con gli esseri umani. Questi mostriciattoli vengono allevati, catturati e allenati dagli uomini, che organizzano tornei o altre attività che vedono protagonisti i nostri mostri. Ogni bambino (ma anche molti adulti) vuole diventare un esperto allenatore di Pokémon, e per arrivare a esserlo deve catturare e allenare i Pokémon fino a sfidare le palestre che si trovano in ogni città. Satoshi (Ash) è il protagonista della storia che intraprende il viaggio che lo porterà a diventare il più famoso allenatore di Pokémon partendo in compagnia di Pikachu, il piccolo roditore elettrico, che gli viene affidato dal professor Orchid (Oak), il più illustre studioso di Pokémon. Si uniranno a Satoshi anche Kasumi (Misty) e Takeshi (Brock), che diventeranno suoi buoni amici, e insieme impareranno a conoscere meglio tutte le varie specie di mostriciattoli (che nella prima parte della storia sono ben 150). I tre ragazzi sono però ostacolati dal Roket Dan (Team Rocket): Musashi (Jesse), Kojiro (James) e il Pokémon parlante Nyath (Meowth), un terzetto di scalcinati cattivoni che vogliono impadronirsi di Pikachu e di tutti i Pokémon esistenti. La storia è sicuramente lineare, e si ispira talmente tanto al videogioco da risultare completamente piatta. Ogni episodio presenta la medesima struttura differenziandosi dagli altri solo per la presenza di nuovi mostriciattoli. I personaggi

sono abbastanza stereotipati, e i più simpatici risultano essere i nemici, che sono delle vere e proprie macchiette che ci riportano alla memoria i cattivi delle varie serie delle macchine del tempo (il trio Drombo di **Yattaman**, per intenderci). Ma il vero protagonista è sicuramente Pikachu, che con il suo simpatico

verso (pika!) e le sue dolci espressioni riuscirebbe a intenerire chiunque, ed è probabilmente la presenza di questo tenero e pacioccoso roditore che ha catalizzato l'attenzione del pubblico portando al successo una serie che in fin dei conti risulta essere mediocre. Come al solito, la versione italiana non è esente da difetti a parte il cambio dei nomi (ma questo è il minimo, visto che quella che stiamo vedendo è l'edizione adattata per il mercato americano), è stato utilizzato un nuovo e fastidioso metodo per eliminare il lampeggio della luce che in Giappone, alla visione dell'episodio 38, causò il risveglio dell'epilessia in alcuni bambini. Ebbene, nonostante il problema si fosse riscontrato solo in quell'episodio, e nonostante tale problema sia stato eliminato negli episodi successivi, la notizia fece il giro del mondo giungendo anche in Italia, scatenando la solita crociata contro i cartoni animati giapponesi. In seguito a questi fatti (e per tenersi a debita distanza da qualsiasi polemica), i responsabili di Mediaset hanno trasmesso la serie oscurando con un filtro tutte (o quasi) le scene in cui appaiono fulmini o esplosioni luminose, e in alcuni casi rallentando anche la sequenza animata. Comunque, visto il successo che **Pokémon** stava riscuotendo in tutto il mondo, a Mediaset non potevano certo farsi scappare una potenziale miniera d'oro che probabilmente renderà solo il giusto, visto il pressappochismo che sta caratterizzando il lancio italiano della serie. Nonostante l'Italia, comunque, il successo mondiale non accenna a diminuire, tanto che in Giappone la serie animata ha già raggiunto quota 130 episodi (sono aumentati gli episodi ma sono cresciute anche le razze dei Pokémon), e un terzo film sarà in programmazione nelle sale entro l'anno, per non parlare dei nuovi videogiochi per Gameboy e Nintendo 64. Per farla breve, questo sarà sicuramente ricordato come il fine-millennio dei mostri in tasca... Ma per ora è meglio ritornare alla realtà e lasciare i nostri mostriciattoli al loro mondo.

C-CHI SEI TU...?

QUESTO FU IL MIO PRIMO INCONTRO CON QUELLO STRA-NO RAGAZZO, **KAMURO ISHI-GAMI**... MI DISSE COSE STRANE...
I-IO NON TI CONOSCO...

MI DISSE DI ESSERE, QUALUNQUE COSA SIGNIFICASSE, UN KEGAINOTAMI... COME ME... DI AVER ATTESO PER MILLE ANNI PER VEDERMI... E CHE LA GENTE DA CUI MI AVEVA DIFESO VOLEVA IL MIO SANGUE... E I MIEI POTERI..
TOSHIBA
ハイビジョンテレビ
IO... IO NON SO NEMMENO COSA SIA UN KEGAINOTAMI...

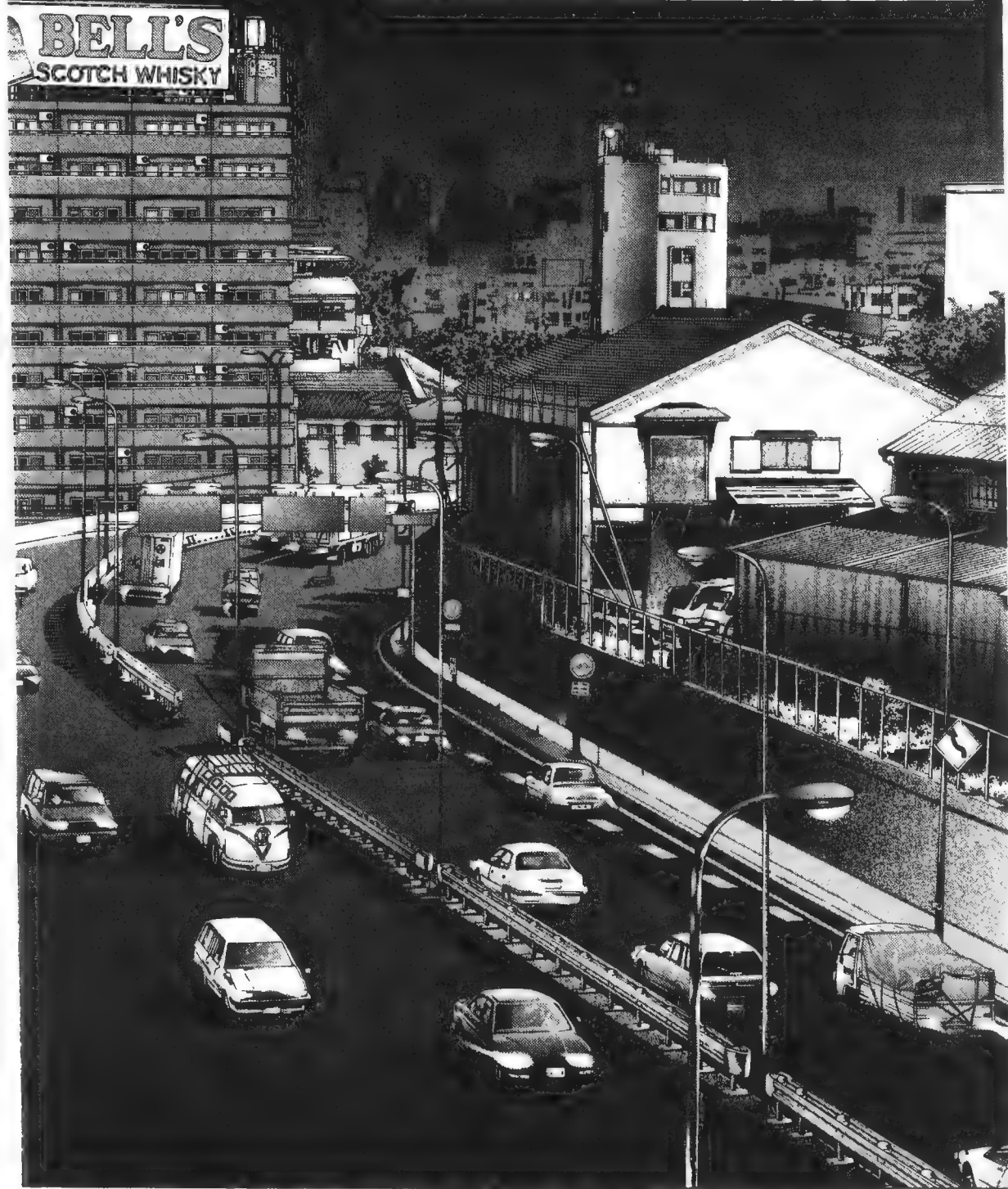
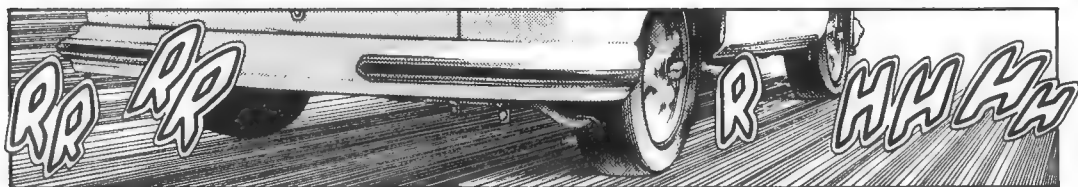
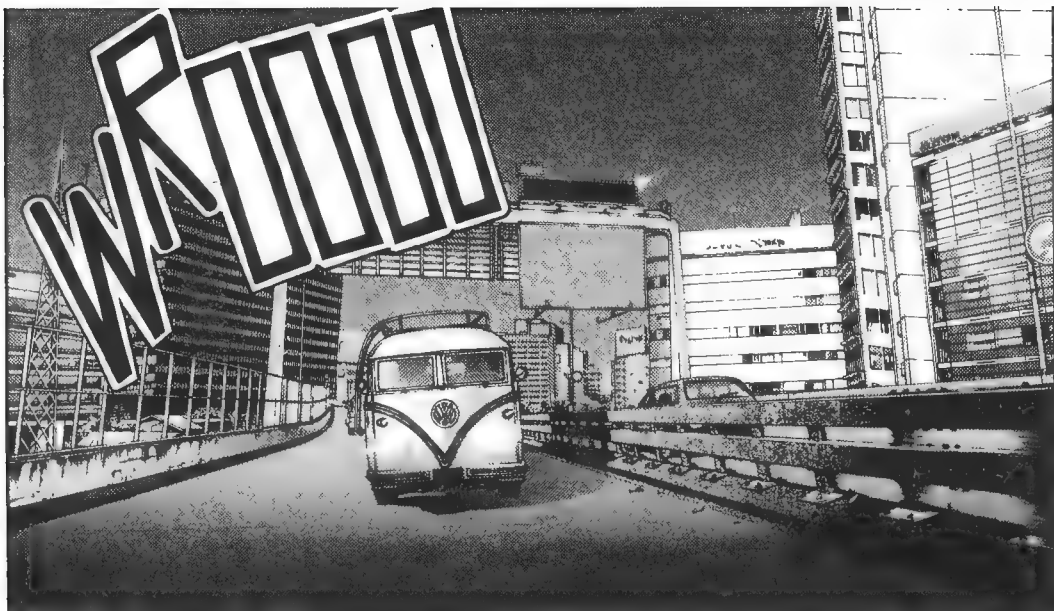
KAMIKAZE
di Satoshi Shiki

ALBA

WROOOO

RRRRR HHHHH

RRH MM M M MM

CHE DOLORE...
MERDA!
MERDA!

IL BRACCIO... IL MIO POVERO BRACCIO...
QUEL BRUTTO BASTARDO!

AIGUMA...
POSSO CHIEDERTI UNA COSA?

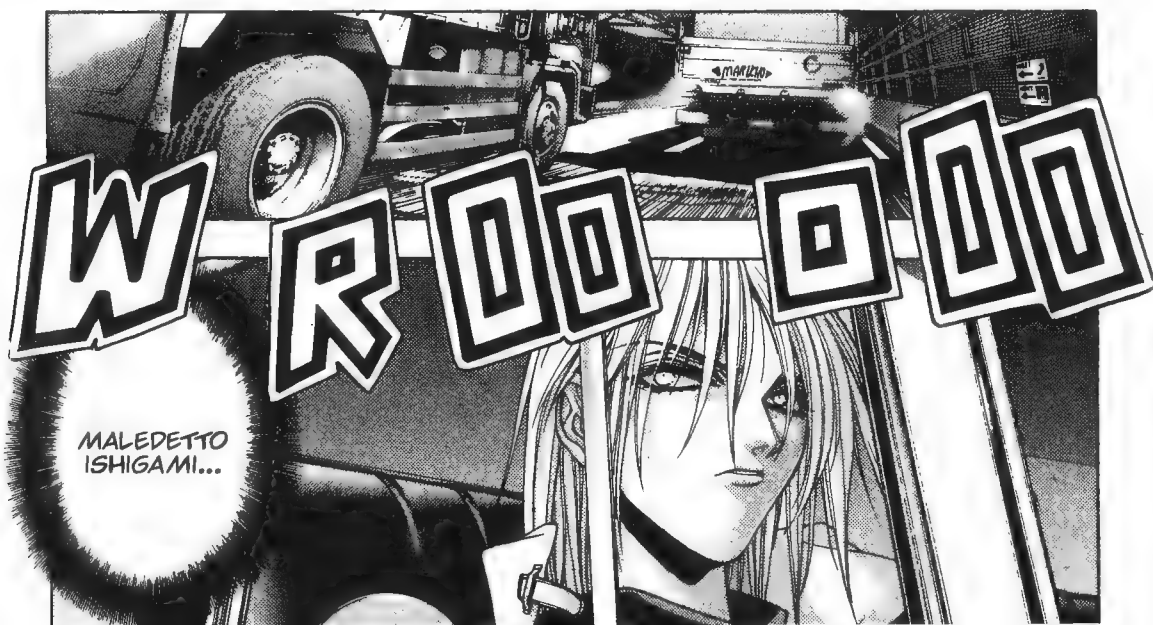
...COSA?

PERCHÈ NON CI HAI MAI DETTO CHE QUELLA MIKOGAMI È UNA TUA COMPAGNA DI CLASSE?
E CHE T'IMPORTA SAPERE UNA COSA DEL GENERE?
ANCHE SE VE LO AVESSI DETTO, NON SAREBBE CAMBIATO NULLA, NO?

EH... EH EH...
E INVECE QUALCOSA SAREBBE CAMBIATO...

SEMBRAVI MOLTO TURBATA...
NON TI STAVI DIVERTENDO COME AL SOLITO A COMBATTERE, AIGUMA!

WROOOOOO

MALEDETTO ISHIGAMI...

AVREBBE POTUTO PASSARMI DA PARTE A PARTE CON LA SUA SPADA, SE SOLO L'AVESSE VOLUTO VERAMENTE...

TUTTAVIA, QUEL BASTARDO AVEVA LO SGUARDO DI UNO CHE PENSAVA CHE **NON SAREBBE VALSA LA PENA** DI FARLO...

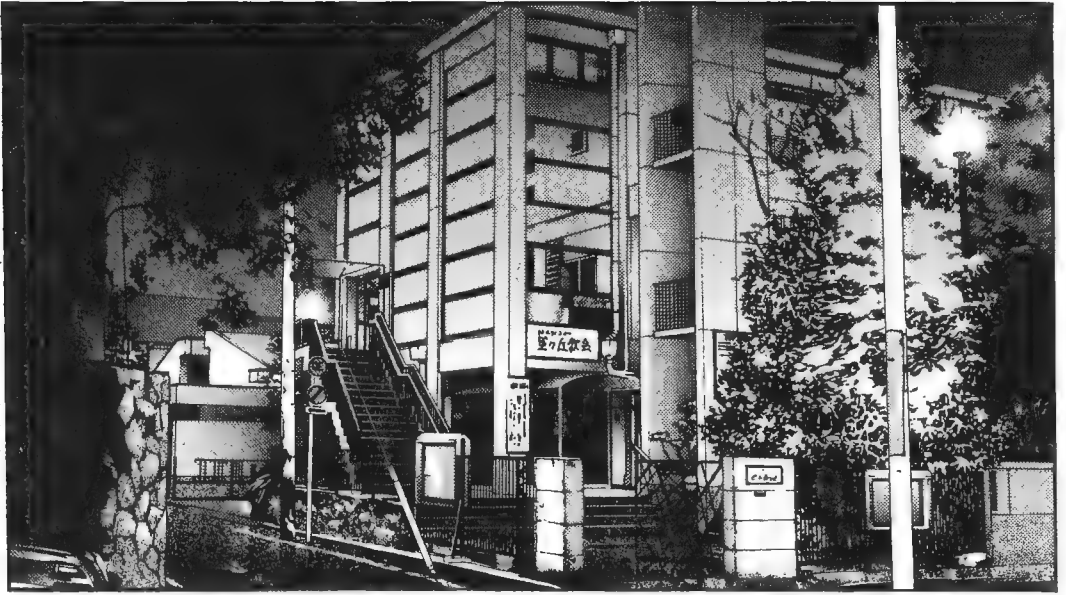
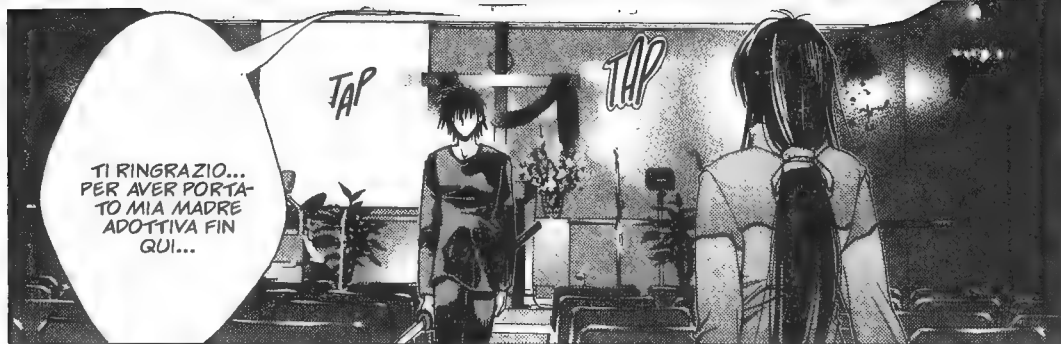
ALLO STATO ATTUALE...

...NON SONO NEMMENO IN GRADO DI **IPOTIZZARE** DI COMPETERE CON LUI...

GRUNT

FLOP

...DI CHE?

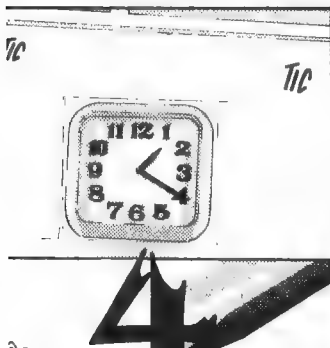
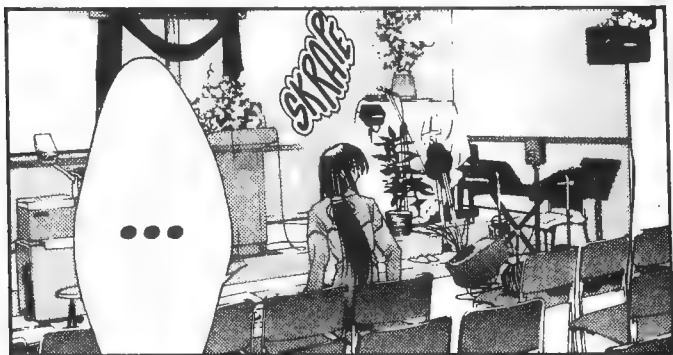
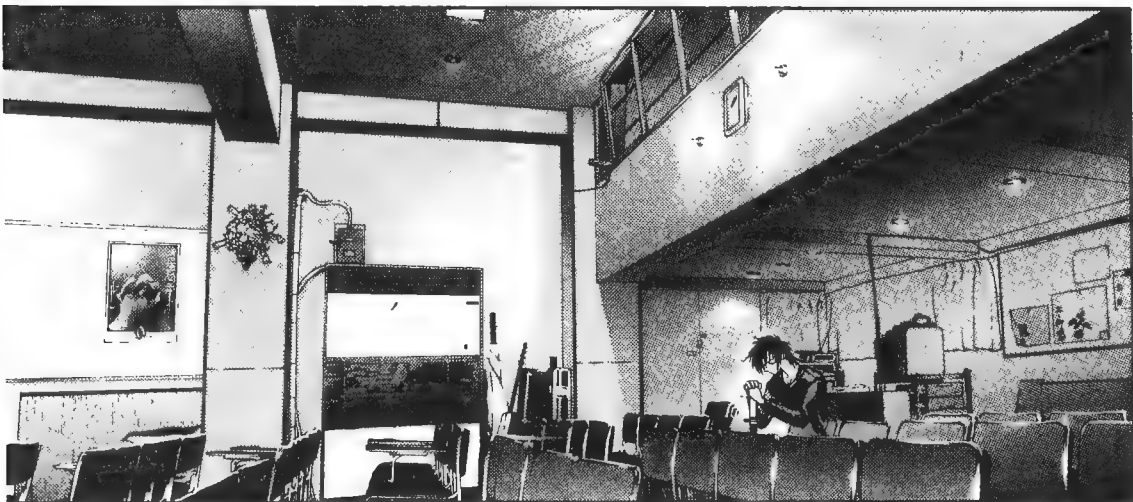
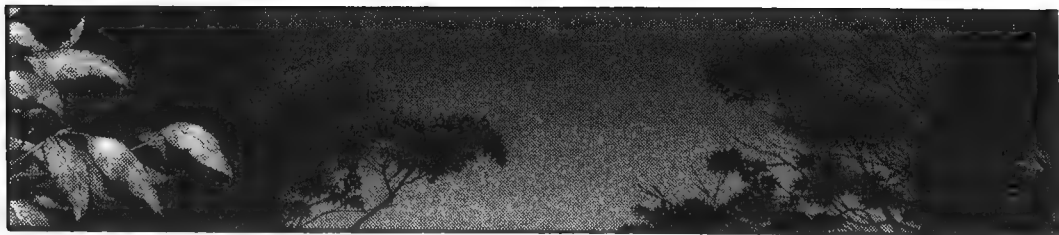
SEI STATO GENTILE... TI RINGRAZIO...
ECCO... IO...

TI RINGRAZIO... PER AVER PORTATO MIA MADRE ADOTTIVA FIN QUI...
TAP
TAP

PERCHE` MI RINGRAZI?
L'HO PORTATA PERCHE` ME L'HAI CHIESTO TU. TUTTO QUI.

MA ...

FLOP
E` NATURALE RINGRAZIARE QUALCUNO, DOPO CHE QUESTO TI HA FATTO UN FAVORE... SOPRATTUTTO SE GLI E` STATO RICHIESTO!
COME SAREBBE A DIRE? MI HAI FATTO UN FAVORE...

MA CHE...?

TUMP

SKRAK
...
TIC
TIC
POSSO CHIEDERTI UNA COSA?
SCUSA, ISHIGAMI...

NON HO MAI INCONTRATO ALCUN AVVERSARIO IN GRADO DI SUPERARE LA MIA CONCENTRAZIONE.

QUANDO CHIUDO GLI OCCHI, LA PIETRA MI GUIDA.

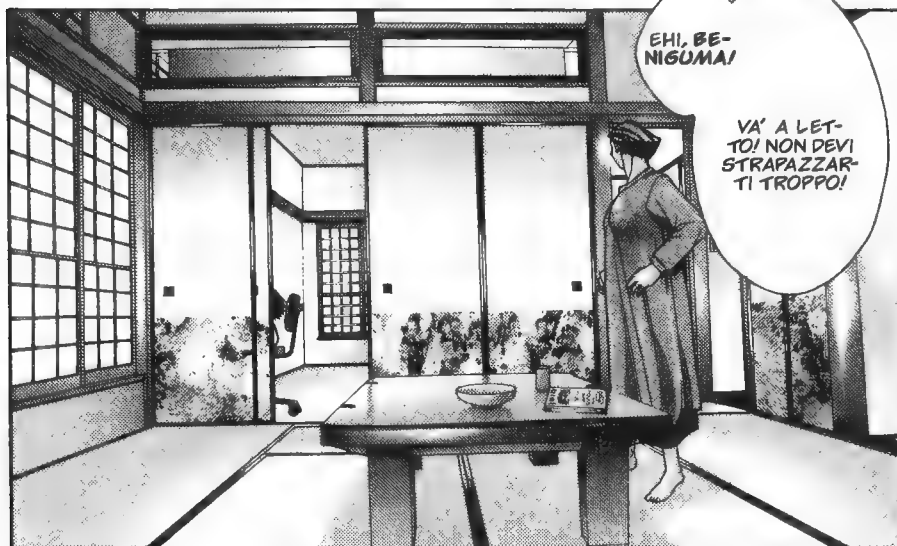
GWUP
COSA?
PARLA SENZA ESITAZIONI.
NON VOLEVI CHIEDERMI QUESTO, VERO?

...ECCO...

...E CHI SONO QUESTI MATSUROWANU KEGAINOTAMI DI CUI PARLAVATE...
POTRESTI SPIEGARMI COS'È SUCCESSO VERAMENTE...? CHI ERA QUELLA GENTE DI POCO FA...?

WRNOOUM
FLIP

BAU!

AH, BENE...
PARE CHE AIGUMA E COMPAGNI SIANO TORNATI...

EHI, BENIGUMA!
VA' A LETTO! NON DEVI STRAPAZZARTI TROPPO!

GNIK
VA BENE, VA BENE, VA BENE!
ADESSO VADO, CALMA...

VIENI, LANCELOT!
TI HO GIÀ DETTO CHE BASTA RISPONDERE UNA VOLTA SOLA!
PAT PAT PAT

MA SÌ...
...SÌ, SÌ, SÌ!
E LAVATI PER BENE I DENTI, PRIMA DI ANDARE A LETTO!

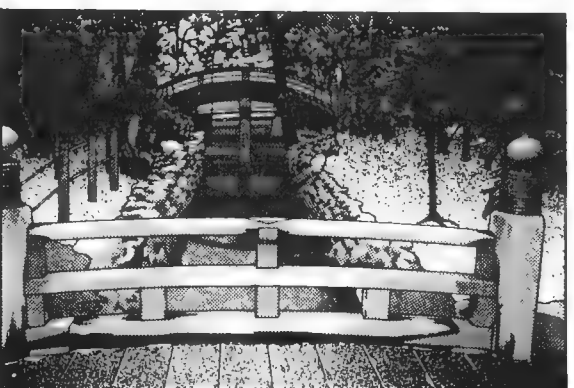
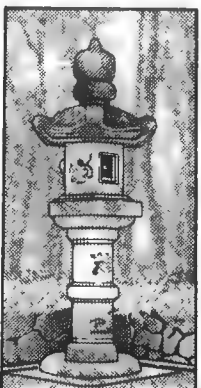
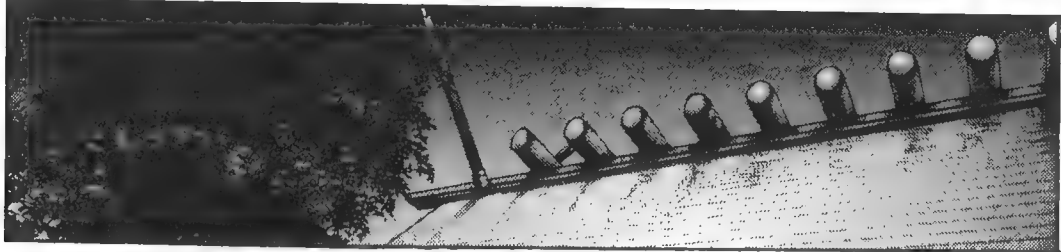
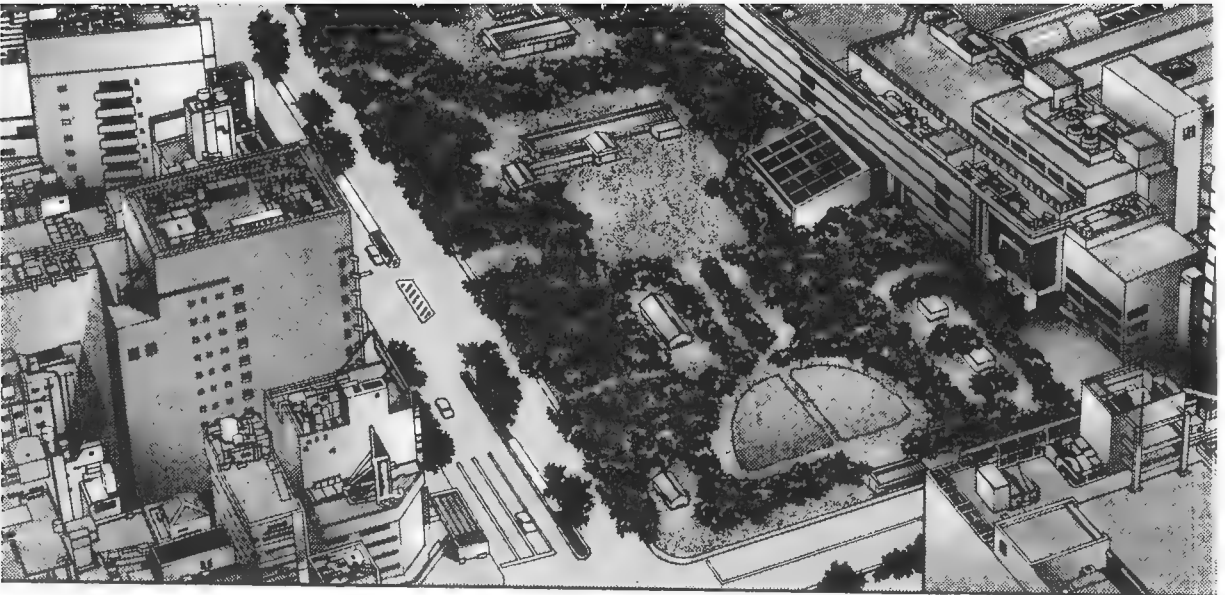
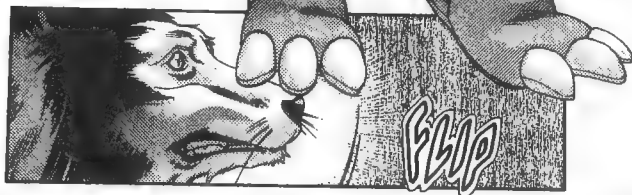
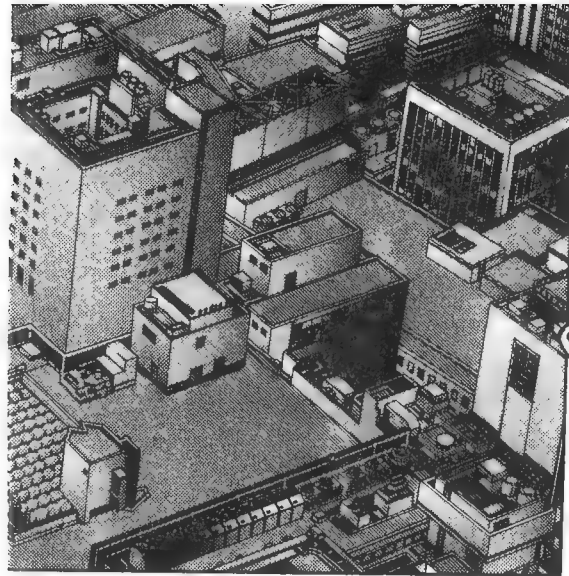
GRUNT
TSK

YAWN
HMMM...
FLIP

HM
SHAKA
HM
SHAKA
HM

EHILÀ! BENTORNATI!

LANCELOT!
BAU

STO STUDIANDO PER GLI ESAMI! LI FINISCO DOMANI!
COME SAREBBE A DIRE "FINO A QUEST'ORA"?!

SEI RIMASTA SVEGLIA FINO A QUEST'ORA E NEANCHE OGGI SEI VENUTA?
BENIGUMA...
EH EH EH... GRAZIE PER L'IMPEGNO, RAGAZZI!

UNA TUA COMPAGNA DI CLASSE È UNA KEGAINOTAMI! MA È VERO, AIGUMA?

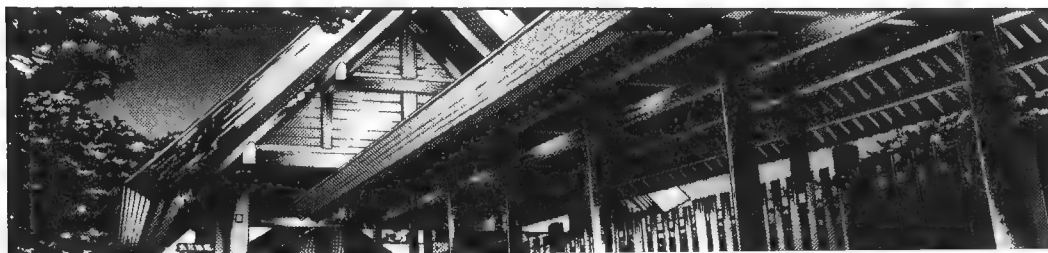
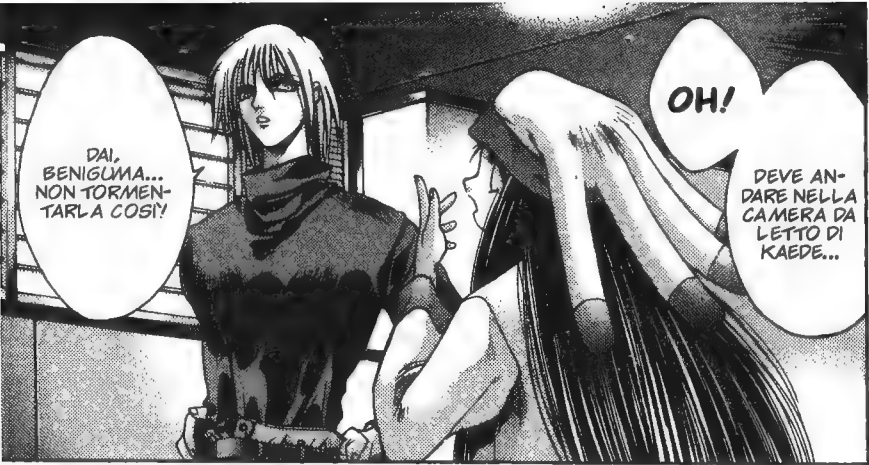
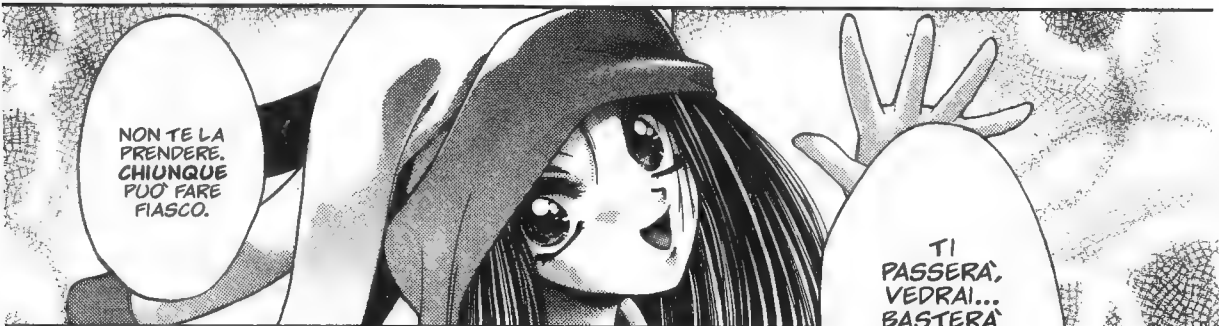
AH, HO SAPUTO UNA COSA PAZZESCA...

NE CONOSCE MOLTI.
LA SIGNORA DICE CHE NON È UN PROBLEMA, INVECE.
MEGLIO NON STRINGERE LEGAMI CON QUELLI DI AKAHANI...*
GIÀ! NE ERA TANTO SCONVOLTA...
...DA RESTARE PARALIZZATA!

TU HAI IL CUORE TROPPO TENERO, AIGUMA!

PIANTALA CON QUESTA STORIA!
ADESSO BASTA!
SÌ, MA PARE CHE POI NASCANO ASSURDI SENTIMENTI NEI LORO CONFRONTI...

IO SONO IN GRADO DI **UCCIDERE CHIUNQUE**, SE MI DICONO DI FARLO. ANCHE SE SI TRATTASSE DI UN MIO COMPAGNO DI CLASSE, KEGAINOTAMI O NO.

QUESTO PERCHÈ RIESCO A **CREDERE** SOLO NELLE **MIE CAPACITÀ** E AI MIEI VERI AMICI.

OH!
DEVE ANDARE NELLA CAMERA DA LETTO DI KAEDE...
DAI, BENIGUMA... NON TORMENTARLA COSÌ!
IH IH IH...
NON TE LA PRENDERE. CHIUNQUE PUÒ FARE FIASCO.
TI PASSERÀ, VEDRAI... BASTERÀ FARTI COCCOLARE UN PO'!

SONO AIGUMA...
TOGLI-TI...
...I VESTI-TI...
...ED ENTRA.
FLIP
FLIP
FLIP

VLAP

DRRRR
DRRRRR
R
CLICK
R
RR
DRRRRRRR
TING
DRRRRRRR
DRR
MISAO
RRRRORRR

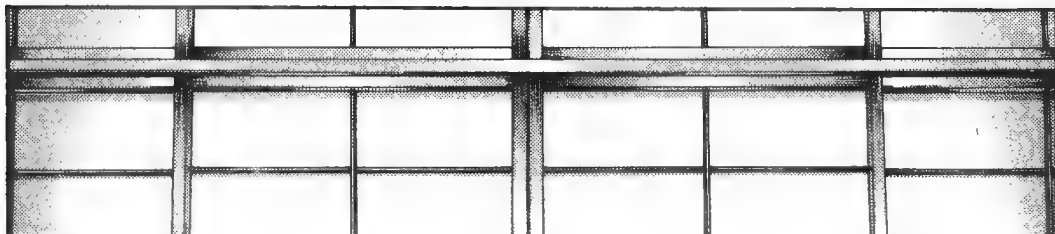
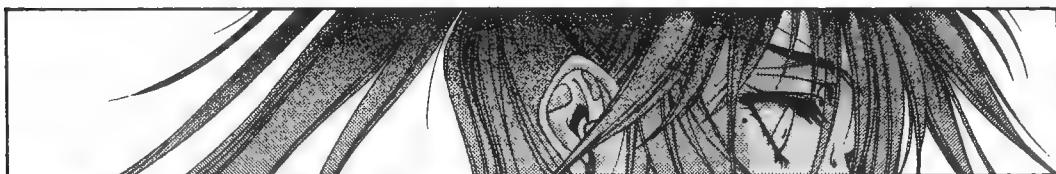
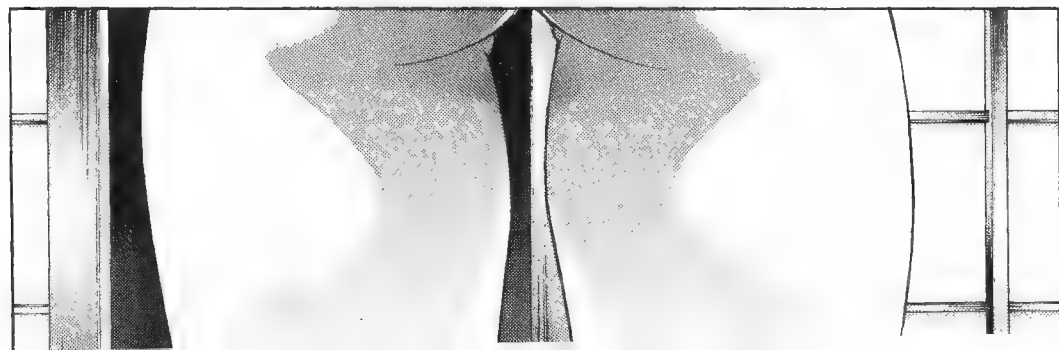
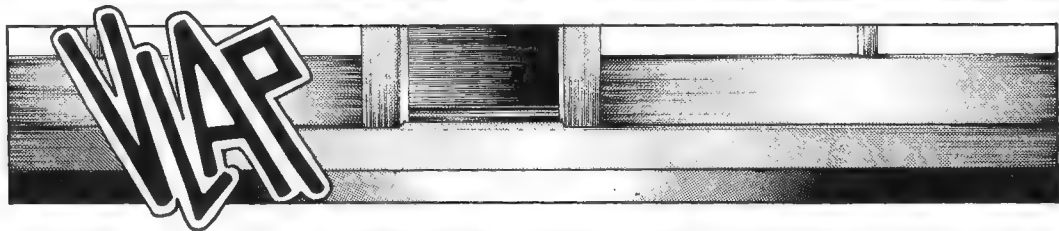
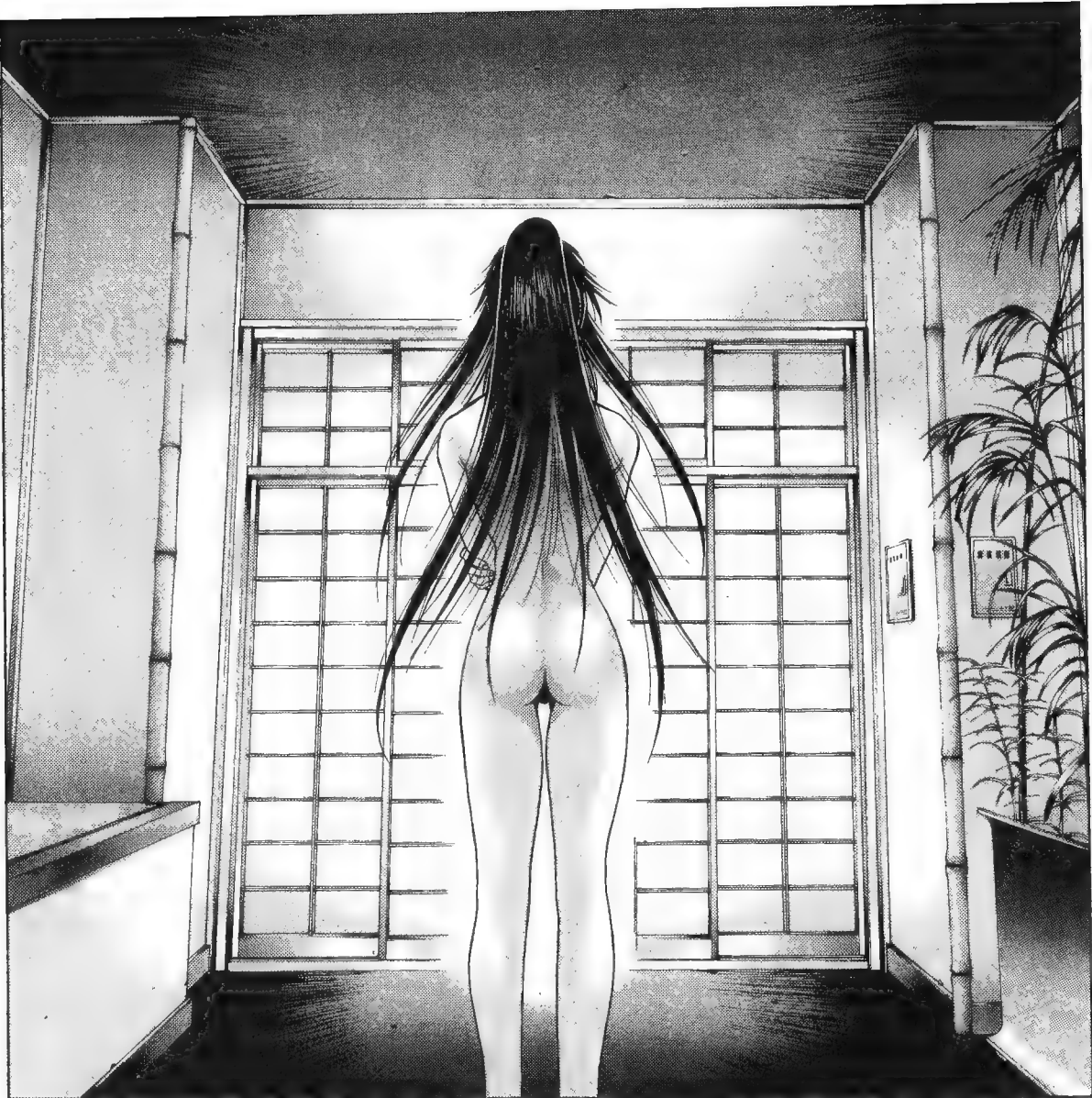
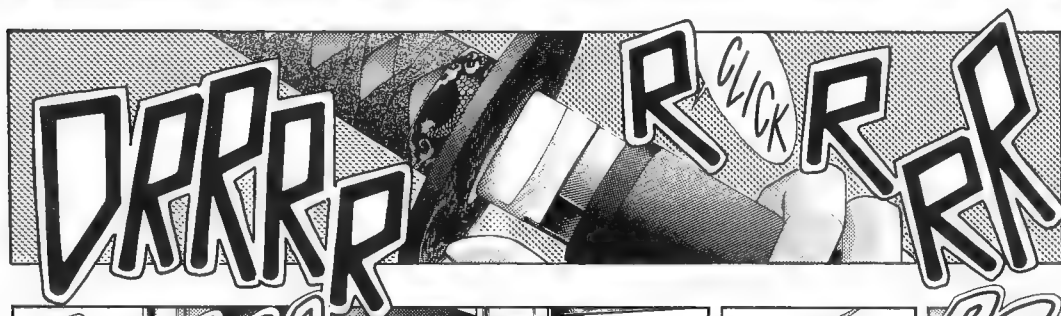
DRRR

MM...

RRR

DR RRRRRR

OH... IL TELEFO-NO...

SÌ? PRONTO?

STAVI ANCORA DORMENDO, VERO? SCUSA... SE VUOI RICHIAMO...
NO, NON C'È PROBLEMA!
LE CHIEDO SCUSA... IERI AL TELEFONO ERO SCONVOLTA...
...SÌ... OGGI MIA MADRE SI SOTTOPORRÀ AGLI ESAMI ALL'OSPEDALE...

OH, NON PREOCCUPARTI... ADESSO VADO IN REDAZIONE!
CERTO... STASERA VERRÒ DA VOI!

SÌ... ALLORA A STASERA... SÌ... LE SPIEGHERÒ I DETTAGLI...
I DETTAGLI...
SPIEGAMI TUTTO... CHI SONO I KEGAINOTAMI...?

NON È UNA COSA CHE DOVREI SPIEGARTI IO.
TUP
COME?

DOVRESTI RICORDARTI CHI SEI TU.
SOLO CHE MISAO MIKOGAMI DEL MONDO AKAHANI... DI QUESTO MONDO... SI STA RIFIUTANDO DI LASCIAR AFFIORARE COSE CHE DOVRESTI SAPERE MOLTO BENE...

MI DISPIACE, MA NON RIESCO A RICORDARE PROPRIO NULLA...
SE SARAI DEI NOSTRI, TE LO RICORDERAI.

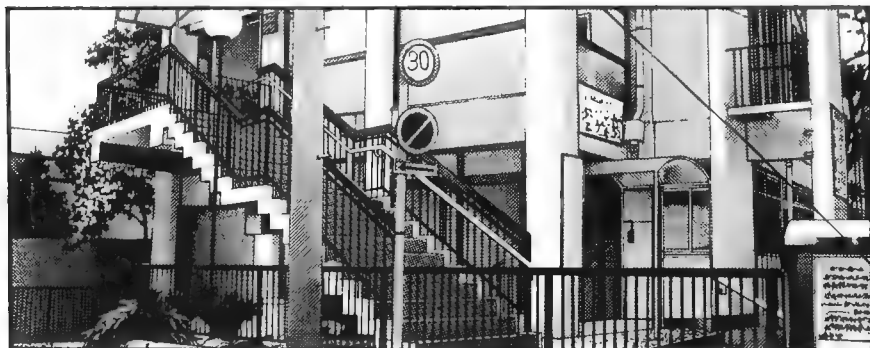
CIO' CHE E' SUCCESSO IERI...

NON E' STATO UN INCUBO... EPPURE...

!

30

TUTUM

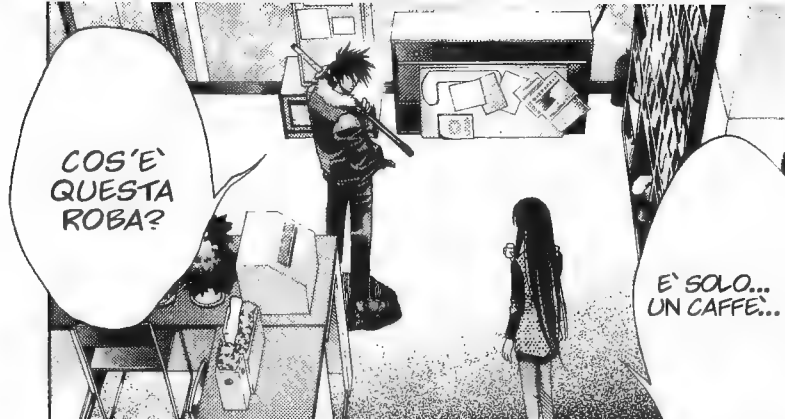
...BUON-
GIORNO...

SCUSA...
...MA NON AVRAI MICA PASSATO LA NOTTE SVEGLIO?

HM

PORTI ABITI DIVERSI RISPETTO A IERI...
IERI SERA FACEVA UN PO' FREDDO, PERCIÒ LI HO PRESI IN PRESTITO.
LI... LI HAI PRESI IN PRESTITO...?

ERANO NELL'AUTO PARCHEGGIATA LÀ DAVANTI.
COSA...?

ASPETTA UN MOMENTO...

QUESTO NON SIGNIFICA PRENDERE IN PRESTITO!
TU LI HAI RUBATI! NON SI FANNO QUESTE COSE!
HRMPH..

COS'E` QUESTA ROBA?
E` SOLO... UN CAFFE`...

HO PENSATO CHE TI ANDASSE DI BERLO...

...SOLO PER FARE LA GUARDIA A ME MENTRE DORMIVO...?!
NON SARA` RIMASTO SVEGLIO...

SPRUT

COS...?
U-UN CAFFE`... UN CAFFE`...
COUGH COUGH
MA CHE ROBACCIA E`...?!

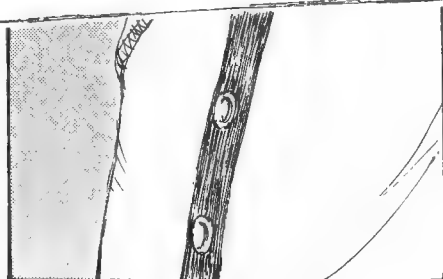
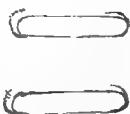
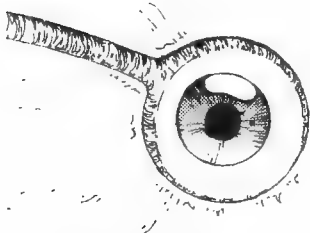
KAMIKAZE - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

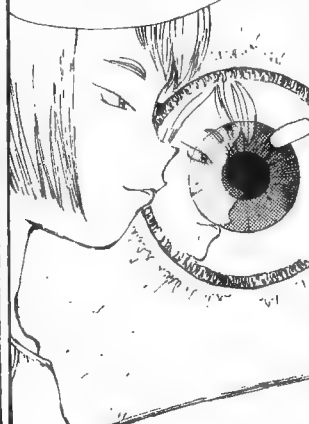
SACRIFICIO DI SANGUE

EHI.
SALVE.
C-CO-SA...?
DA DOVE...?
ALLORA **SEI STATO TU** A ORDINARE A QUELLA COSA DI COMBINARE TUTTI QUEI **DISASTRI**!
MMM...
SÌ... DI-CIAMO DI SÌ...
PER-CHE`?!
PERCHE` HAI MESSO NEI GUAI LA DITTA DI MIO PADRE?!
OH...
...CAPI-SCO!

NIENTE D'IM-PORTANTE, DAVVERO...
MA CHE STAI DI-CENDO?!
BRUTTO SCEMO!
LO SAI CHE UN DIPENDEN-TE DELLA DITTA DI MIO PA-DRE...
...E' MOR-TO?!
STO DICEN-DO CHE QUESTO NON HA ALCUNA IMPOR-TANZA.
DOVRÒ UCCI-DERE MOLTE ALTRE PER-SONE...

...E FRA POCO TU SARAI FRA QUELLE.

P-PERCHE` FAI QUESTE COSE...?!

PERCHE` QUESTO E` IL MONDO CHE IO **VOGLIO**.

E VISTO CHE ANCHE TU SEI IN SIMBIOSI CON UN CUCCIOLO DI DRAGO, DOVRESTI CAPIRLO BENE...

UN CUC-
CIOLO...
...DI
DRAGO?!

COMUNQUE, PRIMA
DI FARLO, HO UNA
COSA DA CHIEDERTI.

PRIMA
DI CHE?!
SO-
NO UN
OSSO
DURO,
SAI?!

NON AVEVI
CAPITO CHE TI
STAVA TRAT-
TANDO CON
RIGUARDO?
SONO
STATO IO.
TI VOLEVO
ANCORA IN
GRADO DI
PARLARE.

SARESTI GIÀ
MORTA CON LA
TESTA SPACCATA
COME UNA ME-
LAGRANA, SE
NON L'AVESSI
FERMATO IO.
MA CHE
DICI?

CREDEVI
SI FOSSE
BLOCCATO
DA SOLO? O
MAGARI PER
PIETÀ?

AVANTI, PROVA A STENDERMI, SE CI RIESCI!
MA QUANTE ARIE TI DAI?!

IDIOTA!
NON NE SEI IN GRADO!

SPIT

C-COME FAI A SAPERE IL MIO NOME?

...MI BASTA CHE TU SIA IN GRADO SOLO DI ASCOLTARE, SHIINA...
FORSE, NEL TUO CASO, E' MEGLIO FARE QUALCOSA... D'ALTRA PARTE...

SWI
SH
BASH
THUD
TAP

...IL MIO BERSAGLIO...
...SEI TU!
TI PORTERÒ ALLA POLIZIA!
CHE?
SWISH

THUD

STUMP

AHH...

RISCHI GROSSO. CI E` MANCATO POCO CHE TI SPEZ-ZASSE IN DUE.

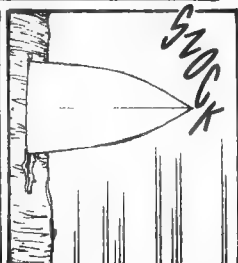
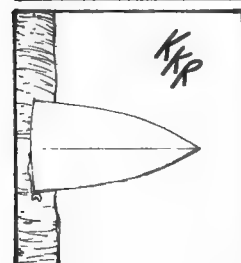
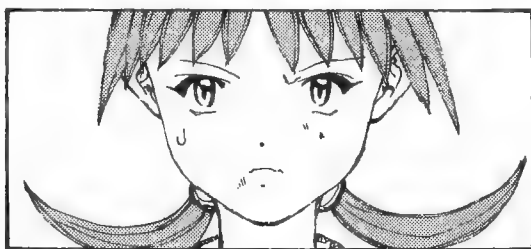
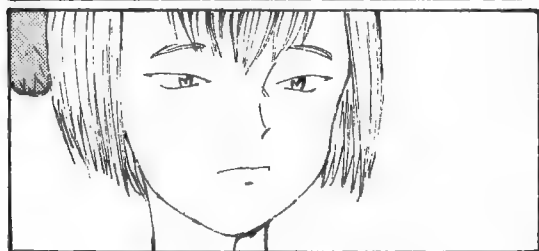
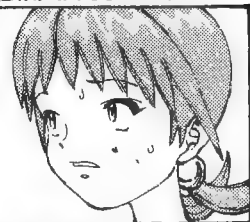
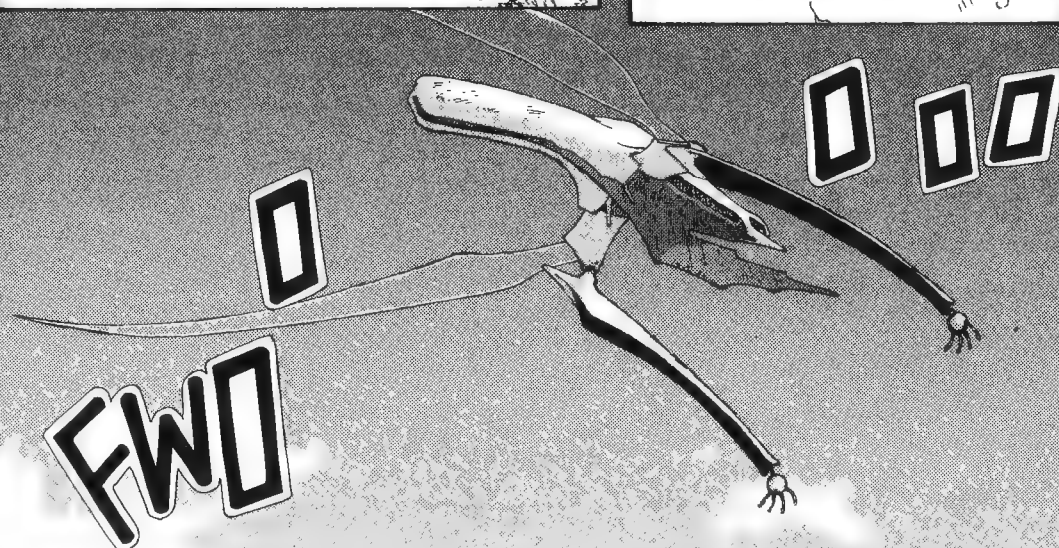
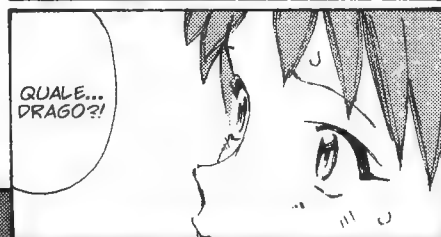
OUGH!
THUD
WHAM
GRR...
HNF
NON MI HAI FATTO NIENTE!
TSK...

TUP
CCR

RATTLE
MA CHE BELLA ESPRES-SIONE.
FTIP

SZTOCK

NON MUOVERTI.
NON VORRAI ESSERE SPACCATA IN DUE INSIEME ALL'ALBERO, NO?
IL MIO PUSH DAGGER E' MOLTO AFFILATO.
AH, SÌ...
E' AFFILATO COME I DENTI DI UNA VECCHIA!
A CASA...

...HO UN COLTELLO DA CUCINA DIECI VOLTE PIÙ TAGLIENTE DI QUESTO AFFARE!
ALLORA VUOI PROVARLO?
AH.
KKR
SMOCK
PRIMA DI PARLARE, RAGIONA SULLA SITUAZIONE IN CUI TI TROVI.
AAAH!
AAAH!

QUESTA VOLTA NON TI VIENE AD AIUTARE?
* VEDI KAPPA MAGAZINE (PLUS) 86. KB
PARLO DEL DRAGO CHE TI HA SALVATO L'ALTRA VOLTA.*
QUALE... DRAGO?!
FWOOOO

Q-QUELLO... SAREBBE STATO UN **DRAGO**..?
ANCHE AKIRA DICEVA COSE DEL GENERE...

NON IMPORTA COSA SIA.
NEL-L'ANTICHITÀ, LA GENTE LO CREDEVA UN DRAGO.

AVANTI, SPIEGA. PERCHÈ QUELLO TI HA SALVATO?

I DRAGHI NON SONO ALTRO CHE **RICORDI DELLE STELLE**.

NON DOVREBBERO AVERE A CHE FARE CON I MORTALI.
EPPURE QUELLO TI HA SALVATO... PERCHE`?

I-IO...
...N-NON LO SO...
NON FARE LA FINTA TONTA...
SU...

ANCHE TU SEI IN SIMBIOSI CON UN CUCCIOLO DI DRAGO, NO?
HAI SBIRCIATO AL SUO INTERNO, NON E` COSI`?

S-SBIRCIATO...?
ADESSO BASTA. PARLA.

NON CAPISCO COSA INTENDI!
OH...
VERAMENTE?

RRIP

AH!

RATTLE

NON TI FANNO MALE LE CAVIGLIE?

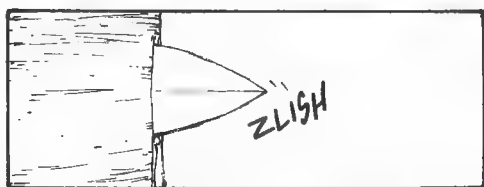
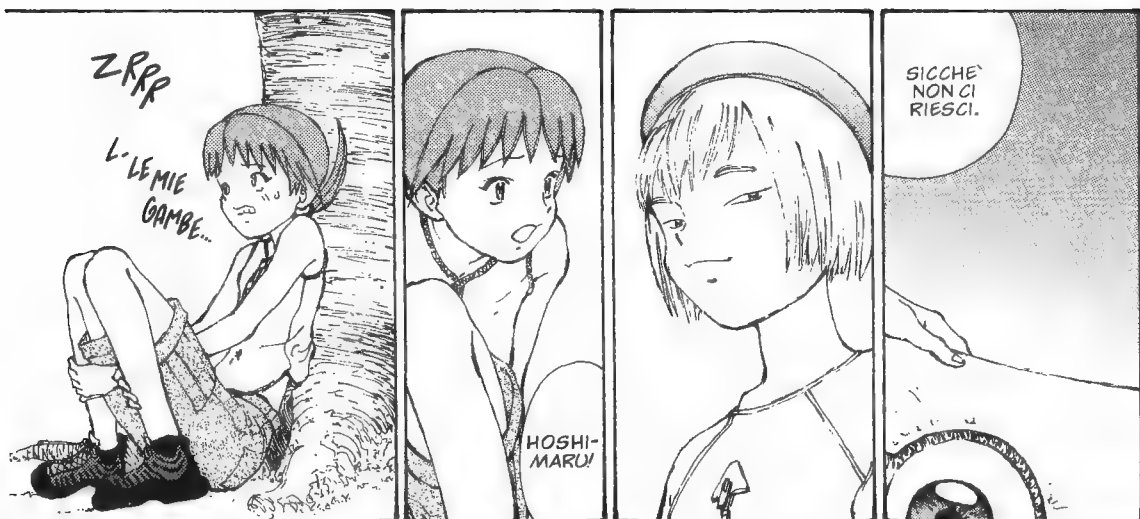
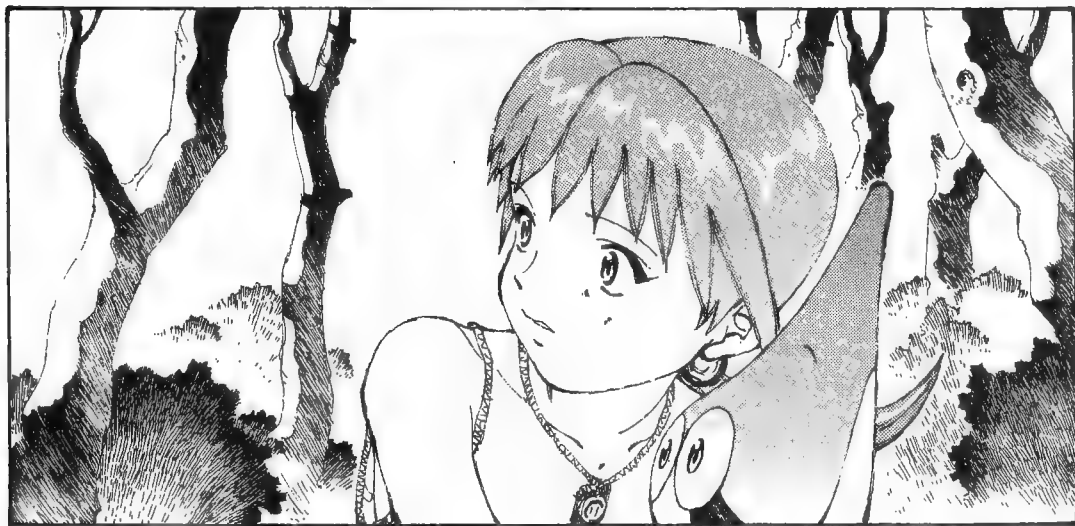
NON NE SO PROPRIO NULLA!
DICO SUL SERIO!

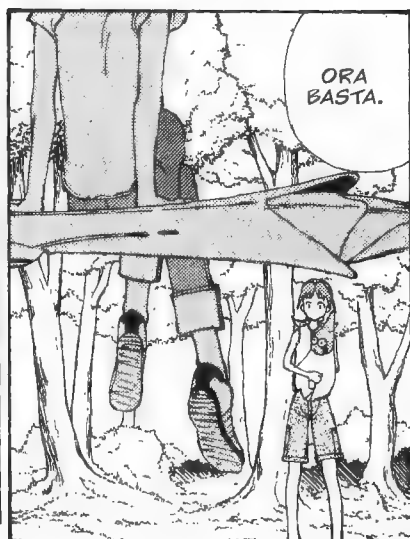
RINUNCERO` A UCCIDERTI.
HO CAMBIATO PROGRAMMA.

DOV'È IL TUO INUTILE CUCCIOLO DI DRAGO?
...HOSHIMARU?!
N-NON LO SO...
NON È POSSIBILE CHE TU NON LO SAPPIA.
FRUSH
FA PARTE DI TE, NON È COSÌ?!
...PARTE DI ME?!

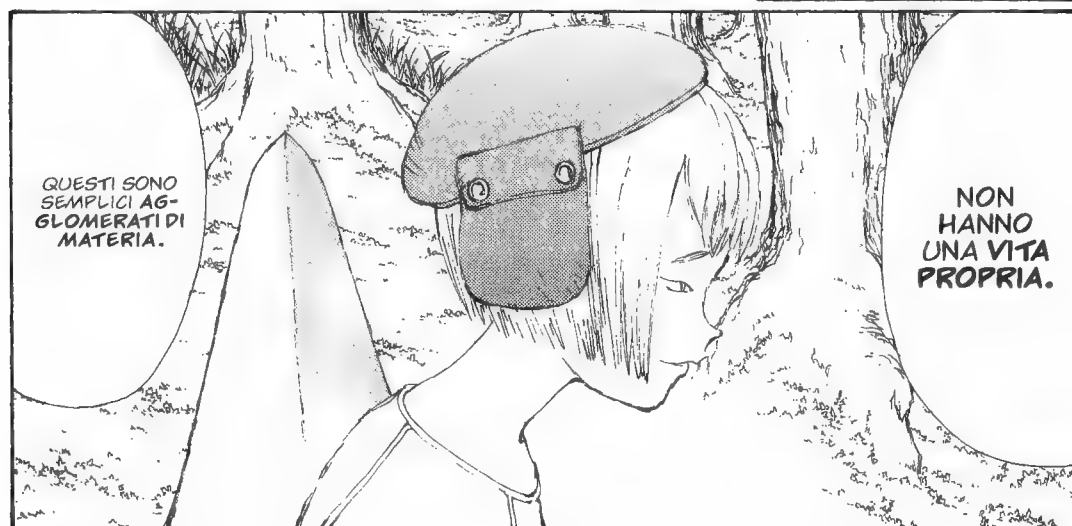
HOSHI-
MARU!
ECCOLO
LÌ.
NON
FARLO
MUOVE-
RE.
E` SANO
E SALVO!
MENO
MALE!
MA... STA
TREMAN-
DO?!

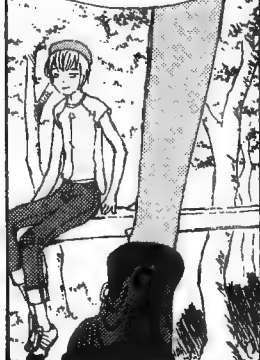
DIMMI...
...SEI IN GRADO DI UCCIDERE LA GENTE?
MMM...
ZLISH
FROP
COS...?!
IMBE-CILLE!
TI SEM-BRANO COSE DA FARE?!

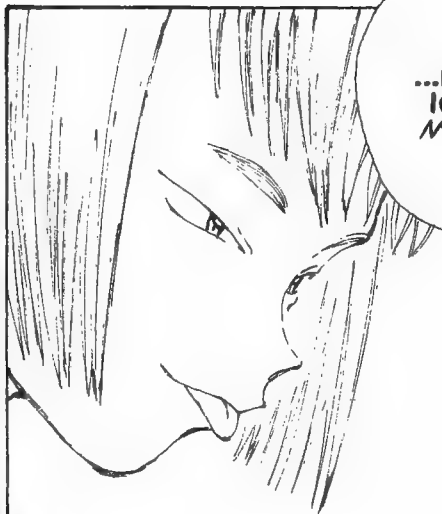
E` UN PECCATO.

ALLORA, RIMARRAI A GUARDARE SENZA FARE NULLA...
...MENTRE I TUOI FAMILIARI E I TUOI AMICI CREPERANNO COME MO-SCHE.

E CONTINUERÒ A FARLO FINCHÉ NON TI DECIDERAI A PARLARE.

SUL SERIO! NON NE SO NULLA!

ORA BASTA.

TU NON SEI NIENTE SENZA QUEL MOSTRO CON CUI VAI IN GIRO!
IL CORPO DI DIFESA NAZIONALE TE LO PUÒ RIDURRE A BRANDELLI QUANDO VUOLE!

NON È POSSIBILE COMBATTERE CONTRO UN CUCCIOLO DI DRAGO CON STUPIDAGGINI COME ARMI ED ESERCITI...
STAI VANEGGIANDO, VEDI?

NON HANNO UNA VITA PROPRIA.
QUESTI SONO SEMPLICI AGGLOMERATI DI MATERIA.

OVUNQUE SI TROVI, CONTINUERÀ A MUOVERSI SEGUENDO LA MIA VOLONTÀ.

...FINCHÈ IO NON MORIRÒ.

CHE?!

ALLORA? RIUSCIRESTI A UCCIDERMI?

IO...
...TI FARÒ ARRESTARE DALLA POLIZIA!

HAH!
TI HO GIÀ DETTO...
...CHE OVUNQUE MI TROVI, IO SONO IN GRADO DI...

UN MOMENTO!
SUL SERIO, NON SEI IN SIMBIOSI CON LUI?
NON NE SAI VERAMENTE NULLA?

È DA UN'ORA...
...CHE TI STO DICENDO CHE NON CAPISCO NIENTE DI QUELLO CHE STA SUCCEDENDO!

CHE COS'È... QUELLO?

NON È... UN CUCCIOLO DI DRAGO?

HOSHI-MARU È UN MIO AMICO!

TUP
SHHUK
AH...
AAAH!
GGH...
GH...

AKIRA?!
HHH
HHH
UH?
NON E` QUELLO DI SHIINA!
TAP

HOSHI-
MARU!
FLIP
SLASSH
WHU

MMP

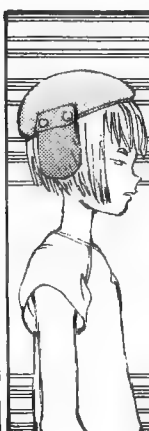
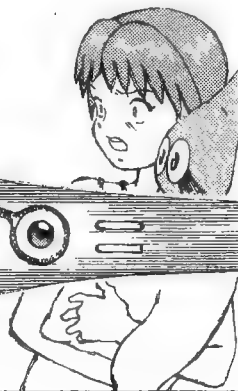
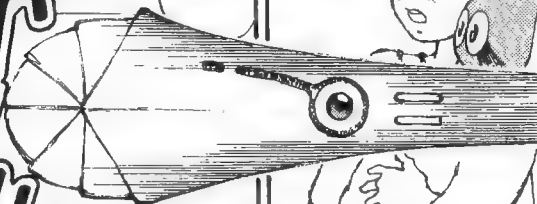
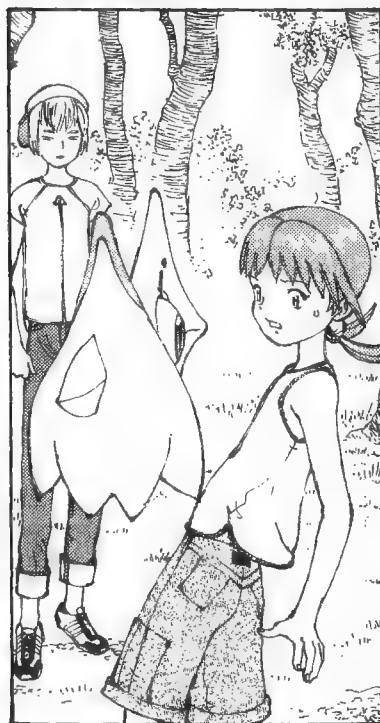
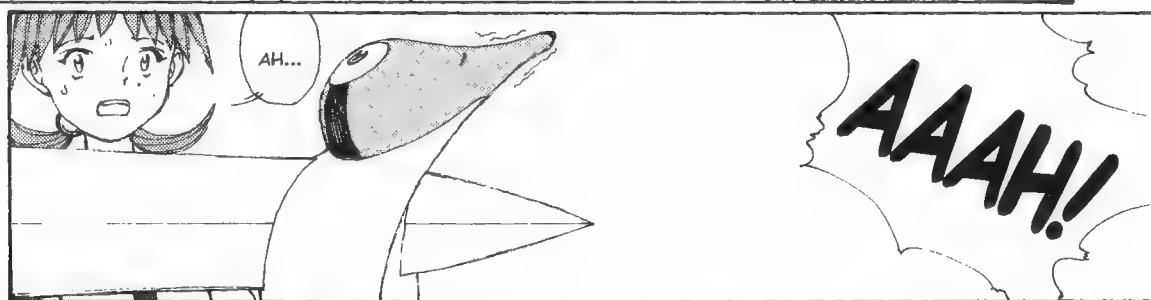
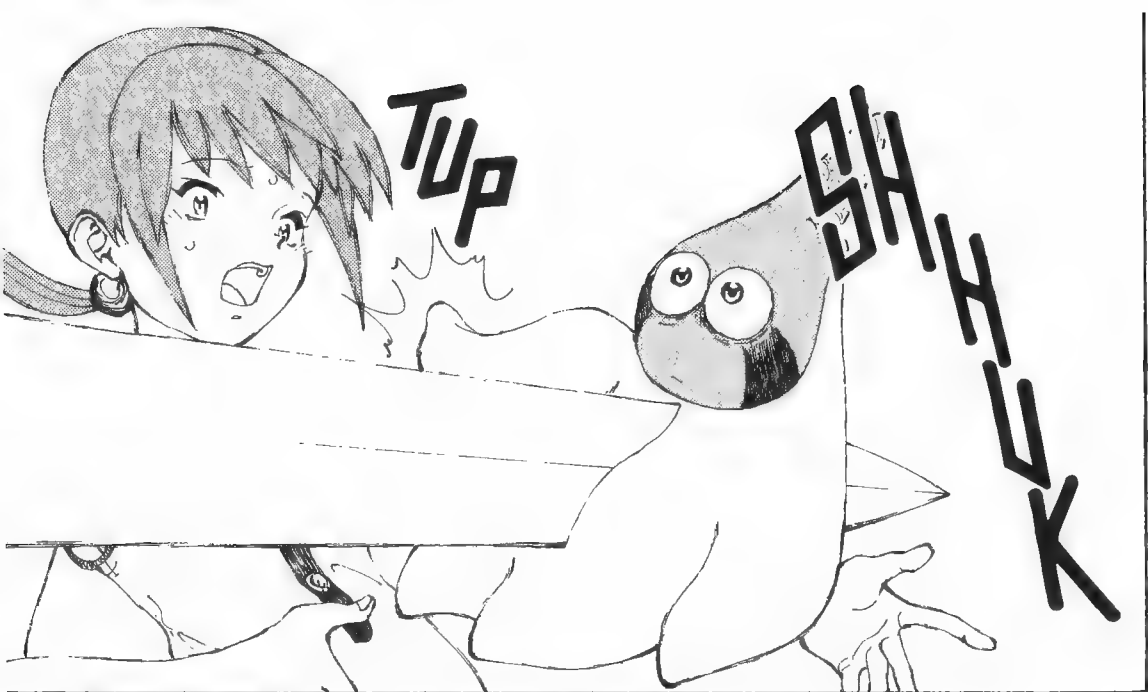
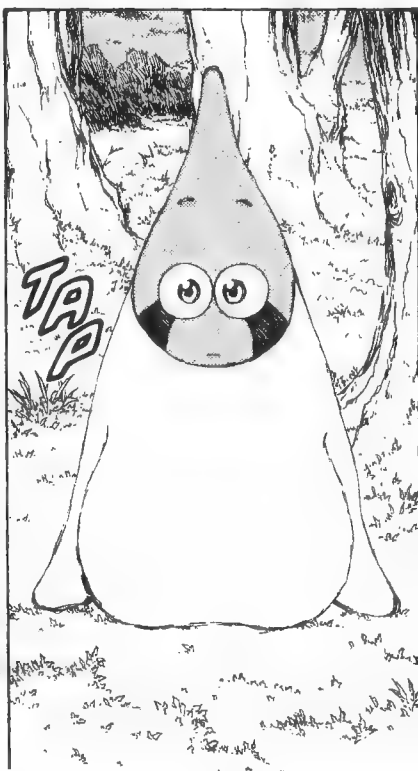
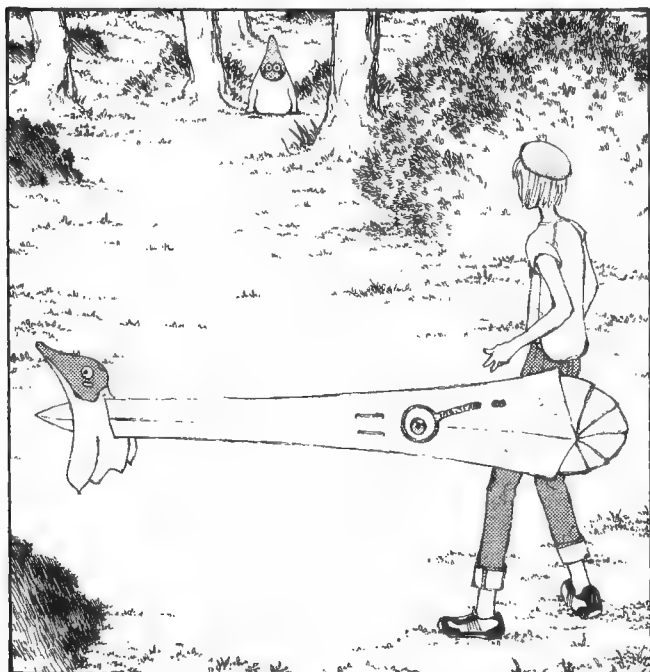
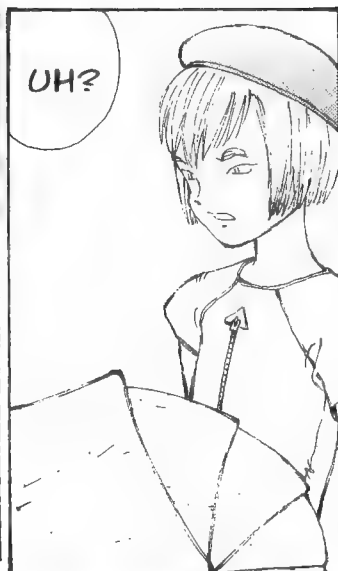
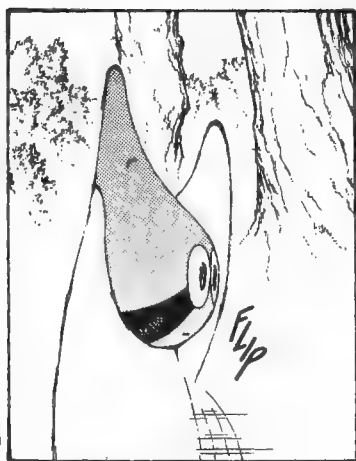
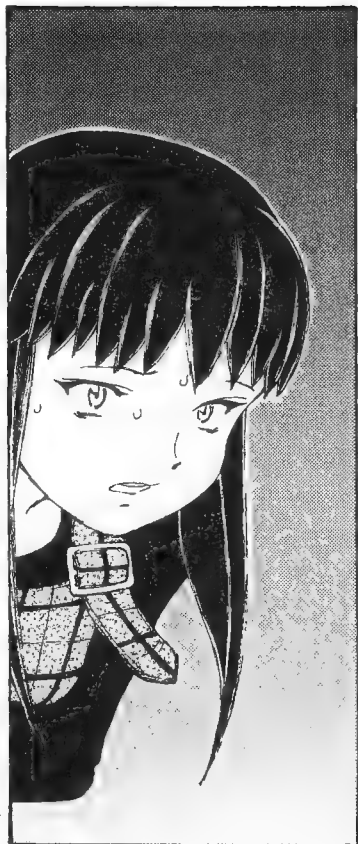
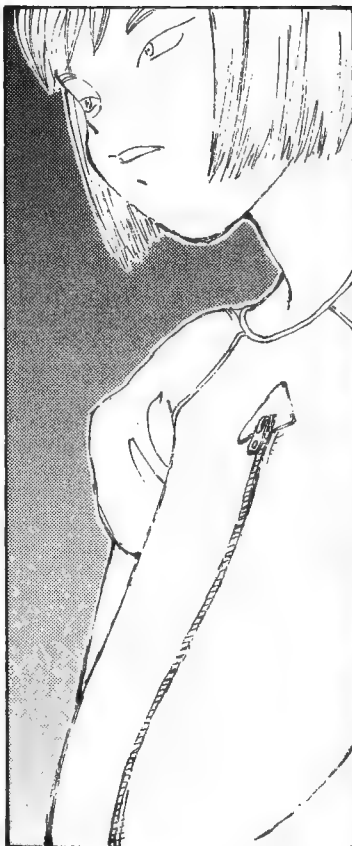
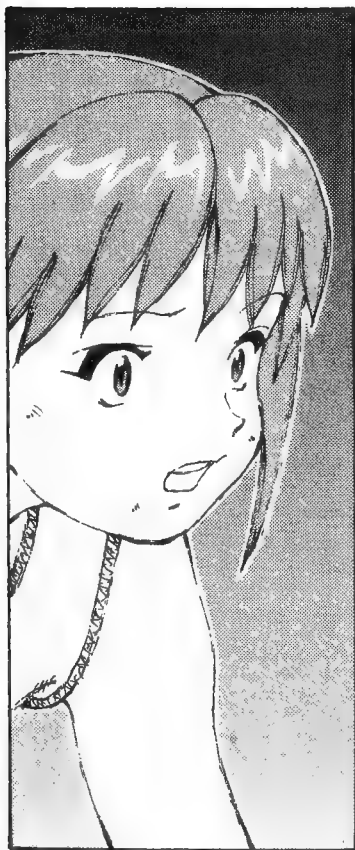
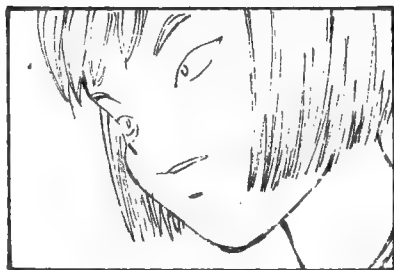
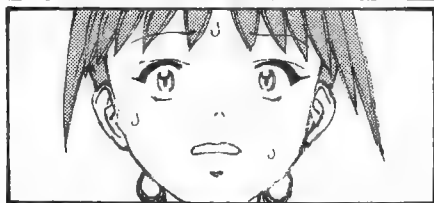
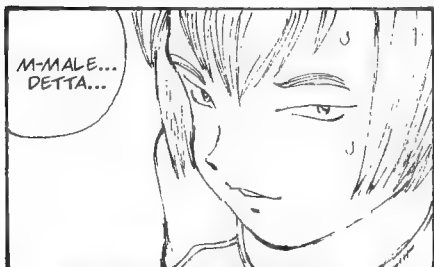
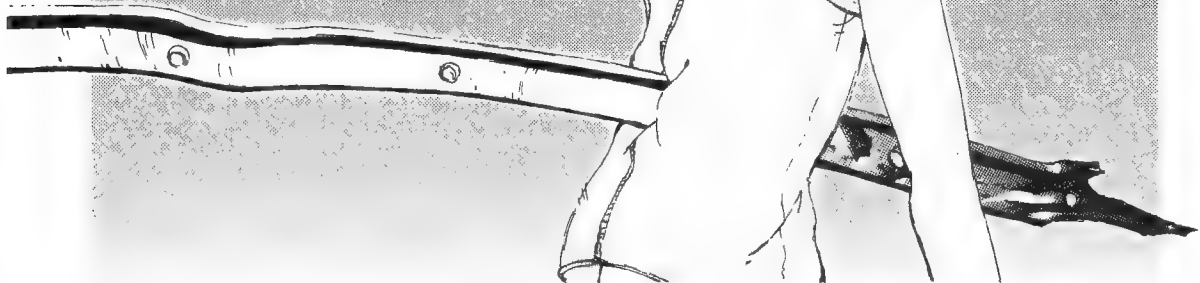
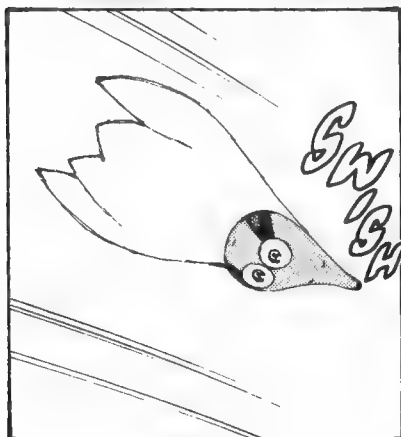
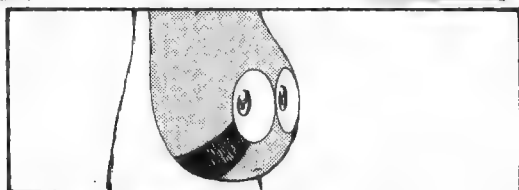
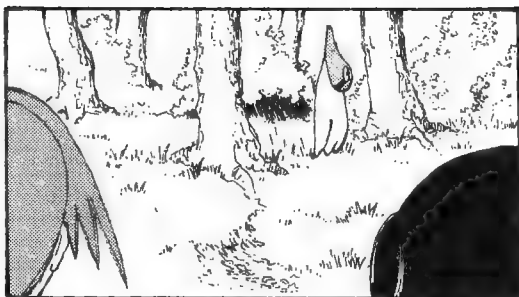
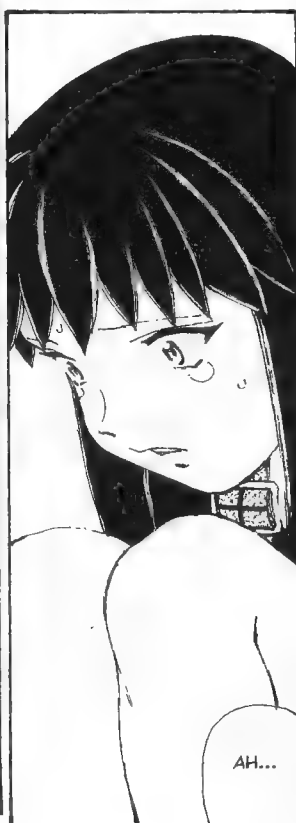
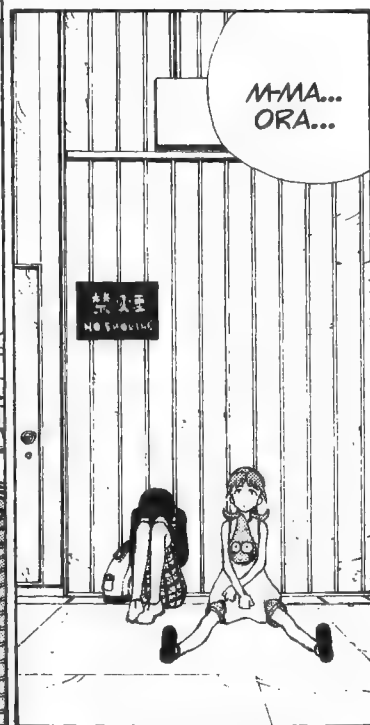
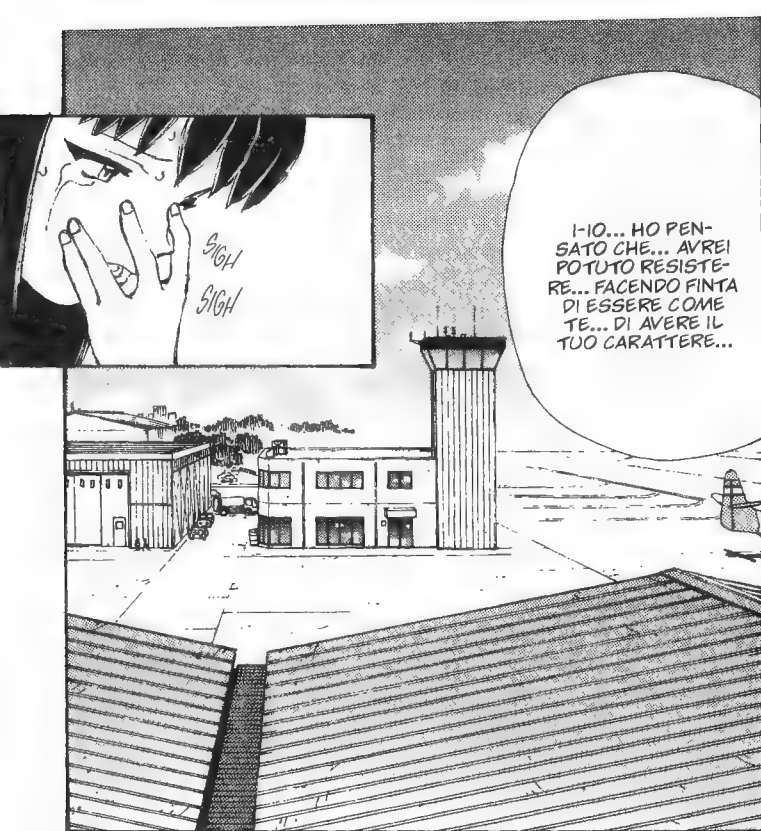
ZTOCK

AH...
M-MALE... DETTA...
AAAAH!
GHOSP
PLOTCH
AKIRA!
HHH
HHH

VIENI, HOSHI-MARU!
SWISH

SIGH
SIGH

I-IO... HO PENSATO CHE... AVREI POTUTO RESISTERE... FACENDO FINTA DI ESSERE COME TE... DI AVERE IL TUO CARATTERE...

M-MA... ORA...

QUEL RAGAZZO...
...SARÀ...

NARUTARU - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
LA RESURREZIONE DELLA QUARTA DEA

WHIRLWIND
MOTOR CYCLE

...
NON SONO AGITATO...
PERCHE` SEI COSÌ AGITATO?

STRANO, DATO CHE QUELLO CHE HAI IN MANO NON E` UN CAM SPROCKET...
...MA UN DRIVE SPROCKET, E PER GIUNTA DELLA TRIUMPH...
AH!
E` NATURALE ESSERE APPRENSIVI...
DOPOTUTTO, LUI SEMBRA COSI` MATURO...
NON E` COME PENSI TU!
OVVERO? COME PENSO, IO?
INTENDO...
SIGH...

IN REALTÀ, FA SEMPLICEMENTE FINTA DI ESSERE GRANDE...
...PIUTTOSTO CHE SEMBRARE VERAMENTE MATURO...

I BAMBINI CHE FANNO COME LUI...
...IN MOLTI CASI SOFFRONO DI SOLITU-DINE...

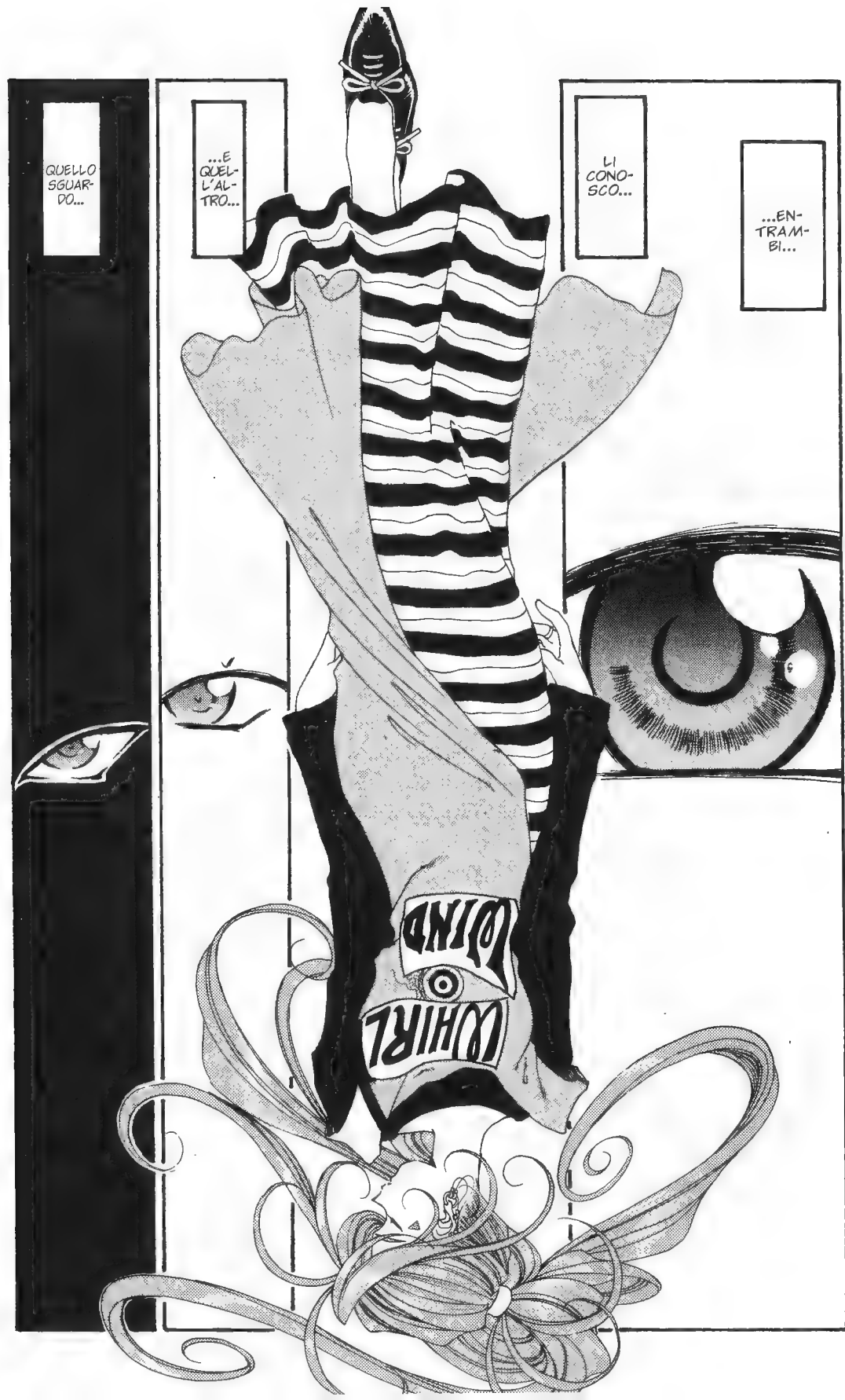
LASCIALO GIOCARE CON BELLDANDY ANCORA PER UN PO'...
ALLORA CONTI-NUA...

PER CASO ANCHE TU ERI COSÌ, DA BAMBINA?

FIGURIA-MOCI!

BELL-DANDY!

STA' ATTEN-TO, MORISATO! FORSE C'E' UNA FUGA DI GAS!

QUELLO SGUARDO...
...E QUELL'ALTRO...
LI CONOSCO...
...ENTRAMBI...
WHIRL WIND

TI SENTI BENE?

SCUSA... HO AVUTO UN CAPOGIRO...

A-ANCH'IO STO BENE...

MORI-
SATO!

PORTALI
A CASA IMME-
DIATAMENTE...
TUTTI E DUE!

COSA...?
P-POSSO
DAVVERO?
MA
CERTO,
SCEMO!

...
CHIHIRO...
NON SONO
MICA UNA
SCHIAVI-
STA!
PORTALI DA UN
MEDICO, TANTO
PER STARE
TRANQUILLI...

AGUZ-
ZINA...
NATU-
RALMENTE TI
DETRARRÒ LA
GIORNATA DI
OGGI DALLA
BUSTA PAGA.

COME MAI SONO SVENUTI ENTRAMBI... E PER GIUNTA **CONTEMPORANEAMENTE?**

WROOO
E, SOPRATTUTTO...

...DA DO-
VE SALTA
FUORI TUT-
TO QUESTO
TRAFFICO?!
IZUSU

NON È POSSIBILE!
NON FAREMO IN TEMPO AD AGGIUSTARE **L'ASSE DEL TEMPO...** NEANCHE MANUALMENTE!

PER IL MOMENTO SI VERIFICHERÀ SOLO QUALCHE DISGUIDO NEGLI **OROLOGI, MA...**
HO CAPITO!
GUARDA **QUESTO!**

PROPRIO COSì!
MA QUESTO È...
...MENTRE INVECE STAVA AMPLIFICANDO E **VARIANDO** IL CICLO DI OSCILLAZIONE DELL'ASSE DEL TEMPO!
CI FACEVA CREDERE DI ESSERE UN **BATCH FILE**...
SI È INFILTRATO ANCHE NEI SISTEMI CONNESSI, SENZA PARLARE DI QUELLO OPERATIVO...
QUASI **IMPOSSIBILE**!
PUOI RIMUOVERLO?

CONOSCI I **FRATTALI?**
È PROPRIO QUELLO CHE STA SUCCEDENDO!
OGNI MINIMO COMPONENTE RIPRODUCE NEL DETTAGLIO LA STRUTTURA DELL'INTERO...
PERCIÒ È **INUTILE** DISTRUGGERNE SOLO UNA PARTE...
NON ABBIAMO ALCUNA VIA D'USCITA...
NON POSSIAMO MOLLARE COSÌ IN FRETTA!
CERCHERÒ DI TROVARE QUALCHE METODO CON CUI ANNULLARLO...
RICEVUTO.

STA INIZIANDO AD ASSOMIGLIARE...
...A BELLDANDY.

COSÌ UMILIERÒ URD UNA VOLTA PER TUTTE!
EH EH EH! DEVO RIUSCIRCI A TUTTI I COSTI!
DAVVERO, URD?

DRINK
Coca-Cola

SEI SICURA DI STARE BENE? NON DOVRESTI STRAFARE...

CERTO.
ORA STO BENISSIMO.

ANCH'IO MI SONO RIPRESO DEL TUTTO!

UGH...
RATTLE

ANCORA...
D-DANNAZIONE...

AH...

STUMP

SPLASH

HAI VISTO? E' MEGLIO CHE TU VADA A RIPOSARTI!

S-SI'...

FORSE HAI RAGIONE TU...

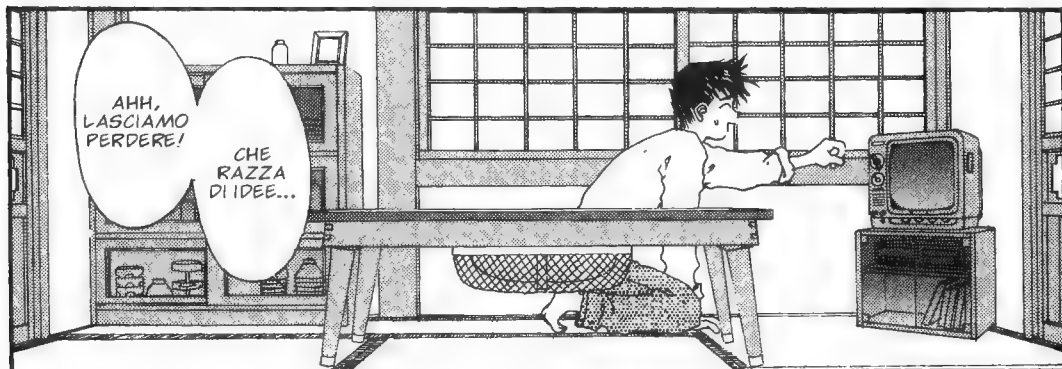
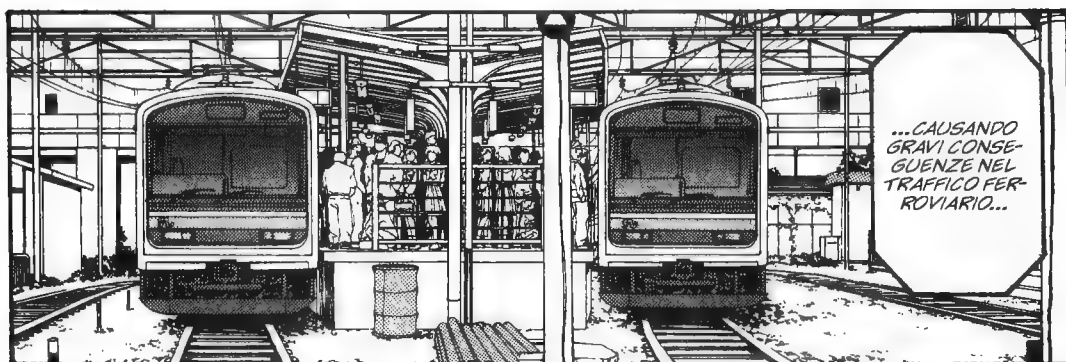
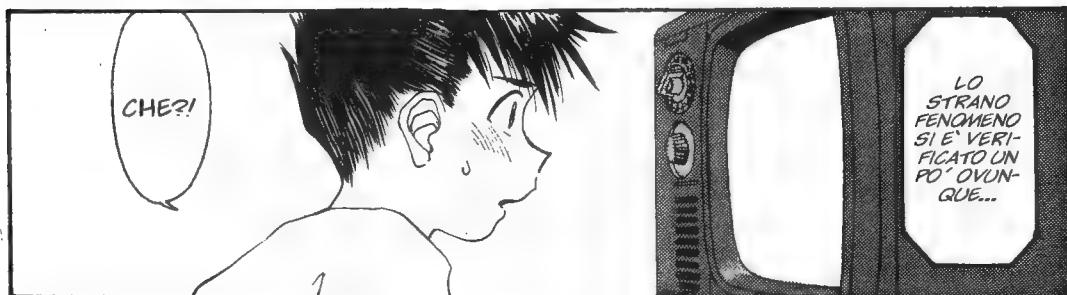
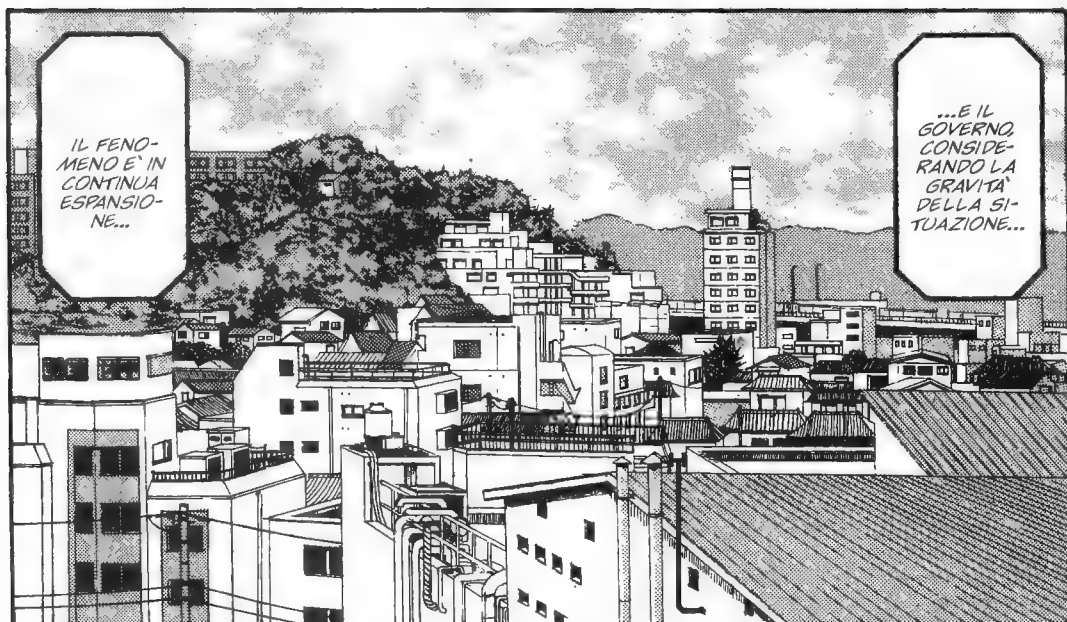
BUONANOTTE...

KEIICHI...

GRUNT

LUI SEMBRA COSÌ MATURO...

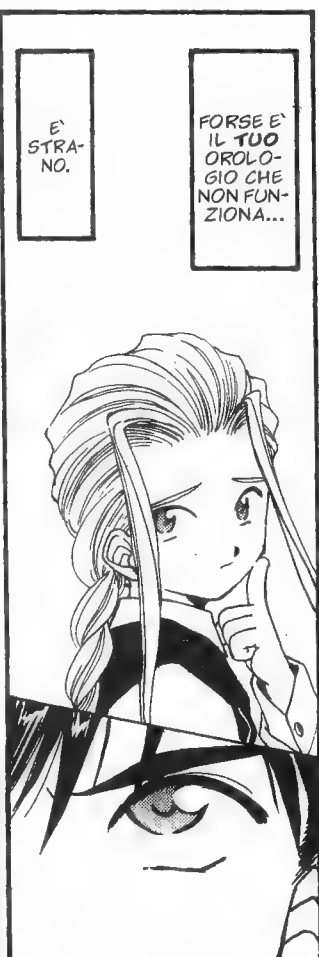
NO!

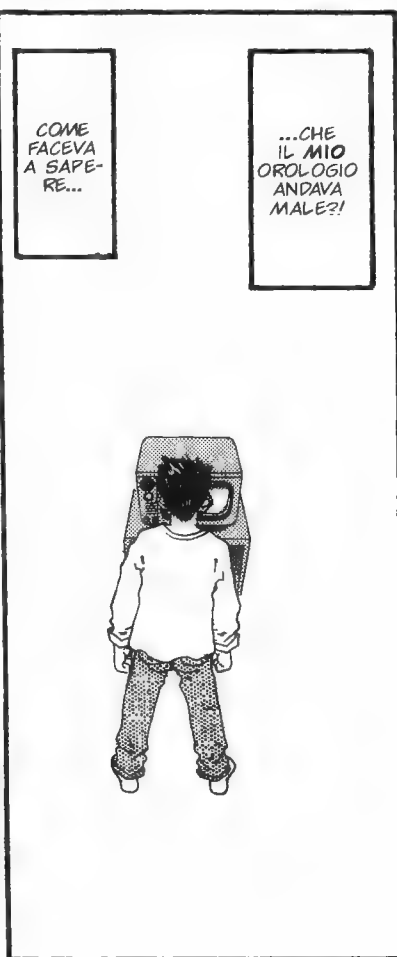
IN REALTÀ, FA SEMPLICEMENTE FINTA DI ESSERE GRANDE...
NON È COSÌ, CHIHIRO...
IL SUO SGUARDO NON È AFFATTO QUELLO DI UN BAMBINO CHE FINGE DI ESSERE GRANDE...
SEMMAI, È L'OPPOSTO... LO SGUARDO DI UN ADULTO CHE FINGE DI ESSERE UN BAMBINO...
PERÒ...
...SE FOSSE COSÌ, BELLDANDY SE NE SAREBBE ACCORTA...
AHH, LASCIAMO PERDERE!
CHE RAZZA DI IDEE...

CLICK
OROLOGI IMPAZZITI
...CONTINUANO LE SINGOLARI ANOMALIE NEGLI OROLOGI DI TUTTO IL PAESE...

LO STRANO FENOMENO SI E' VERIFICATO UN PO' OVUNQUE...
CHE?!

...CAUSANDO GRAVI CONSEGUENZE NEL TRAFFICO FERROVIARIO...

...E BLOCCANDO ADDIRITTURA IL TRAFFICO AEREO.

...HA ISTITUITO UN CENTRO SPECIALE ADDETTO ALLE MISURE D'EMERGENZA...

È STRANO.

FORSE È IL **TUO** OROLOGIO CHE NON FUNZIONA...

COME FACEVA A SAPERE...

...CHE IL **MIO** OROLOGIO ANDAVA MALE?!

MA AL-
LORA...
FORSE,
TUTTA
QUESTA
CONFU-
SIONE...

È INUTILE...

COME TEMEVO...

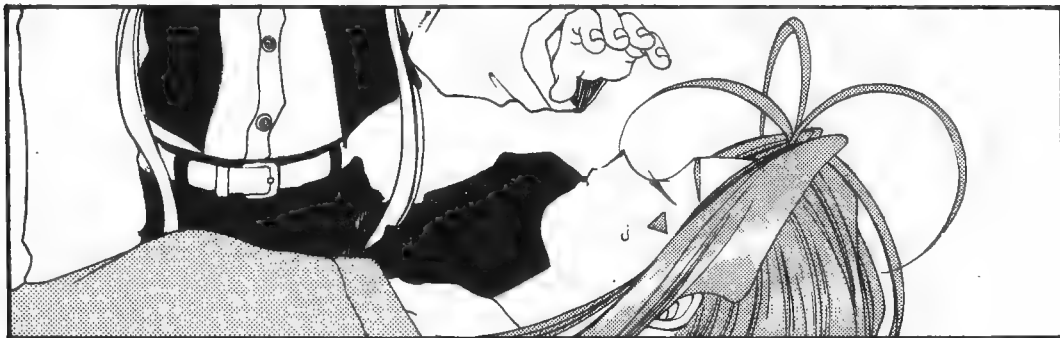
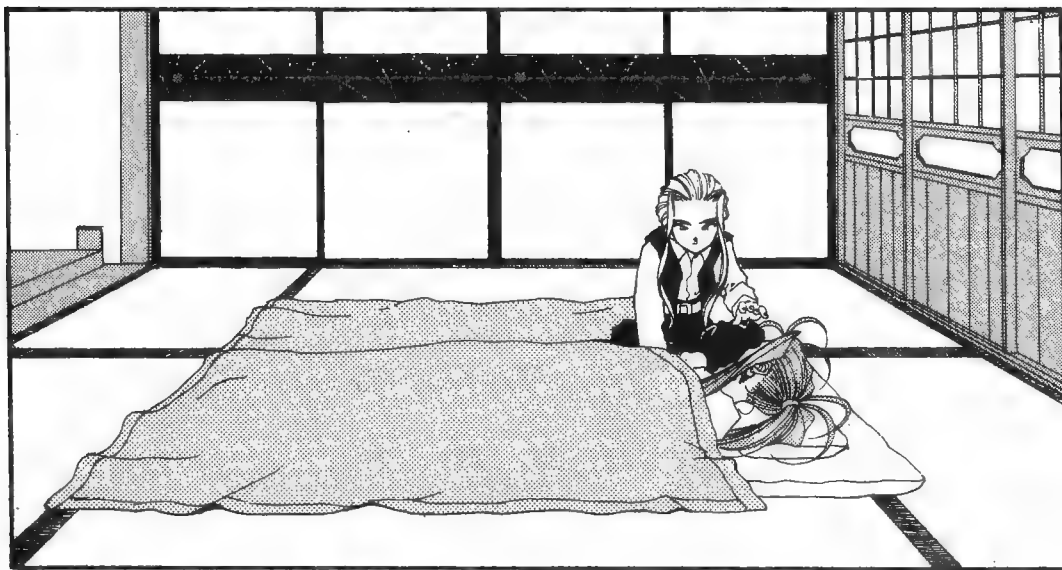
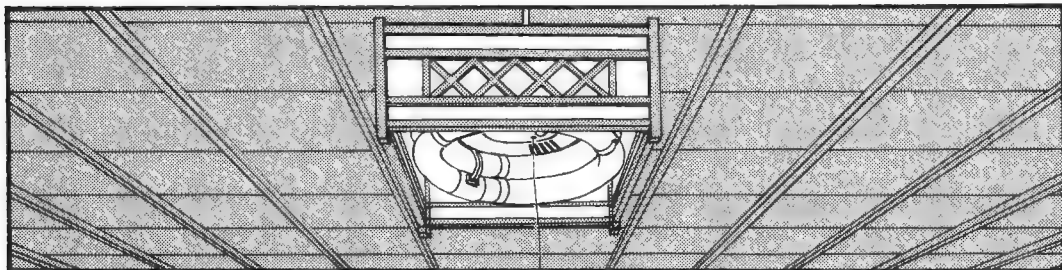
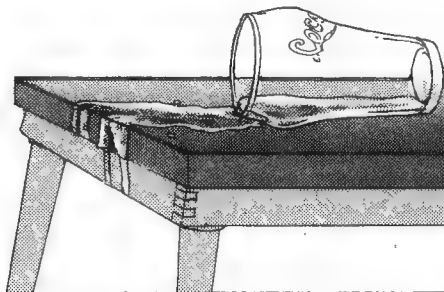
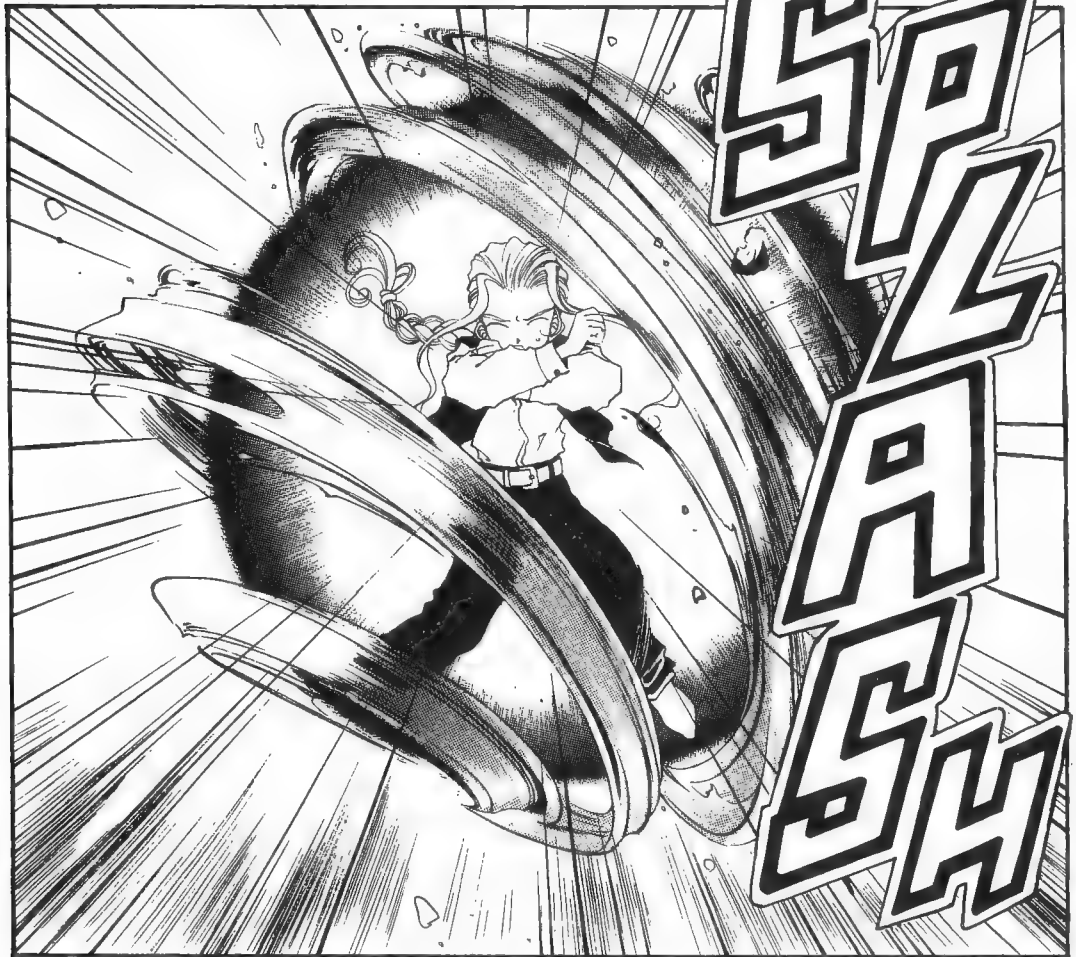
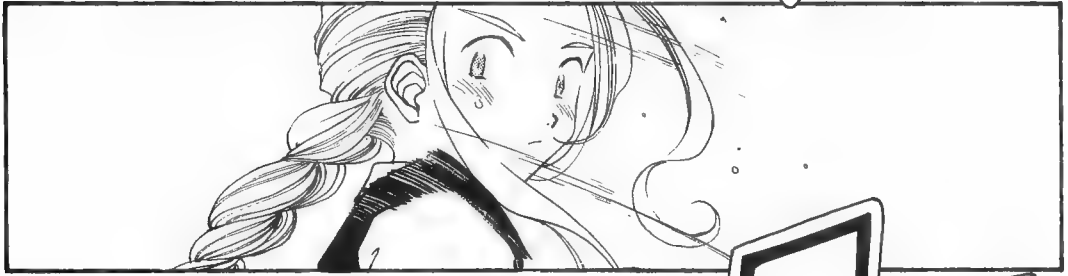
HANF

HANF

DANNAZIONE...

NON RESISTERÒ...

...UN ALTRO GIORNO...

HOPLÀ!
SPLONF
SPLAASH

FFSSSH
EHI, TU!
CHE DIAVOLO VOLEVI FARE?
MA BRAVO... NON SAI CHE GUAIO HAI COMBINATO...
PROPRIO COME IM-MAGINAVO!
PARE CHE L'ACQUA SIA IL TUO PUNTO DEBOLE!

COME HAI FATTO A SCOPRIRE CHE L'ACQUA E' IL MIO PUNTO DEBOLE?

RIFLETTENDOCI UN PO', **CHIUNQUE** L'AVREBBE CAPITO!
SEMPLICE! IERI TI SEI RIFIUTATO DI FARE IL **BAGNO**...
...E POCO FA HAI SCHIVATO IL **TE' ROVESCIATO** COME FOSSE LA **PESTE!**

POSSO RICAMBIARE CON UN'ALTRA **SECCHIATA D'ACQUA!**
OH, **GRAZIE!** NON DESIDERAVO ALTRO CHE LE TUE **LODI**, ROSPETTO...
MA GUARDA...
ALLORA NON SEI STUPIDO COME SEMBRI...

...SEI PIU' **SCONSIDERATO** DI QUANTO IMMAGINASSI...
PERO'...

IN BREVE, PER NASCONDERE LA MIA **VERA NATURA...**

...MI ERO IMPEDITO **VOLONTARIAMENTE** DI USARE I MIEI POTERI...

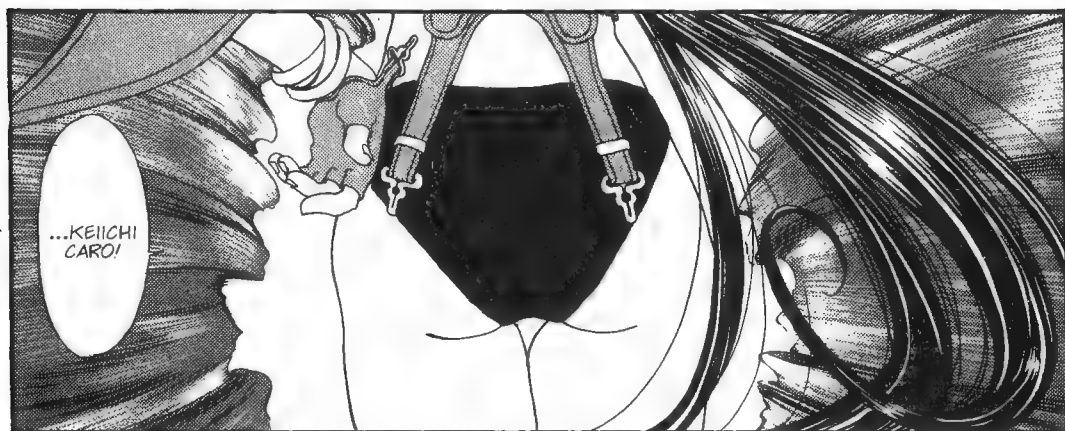
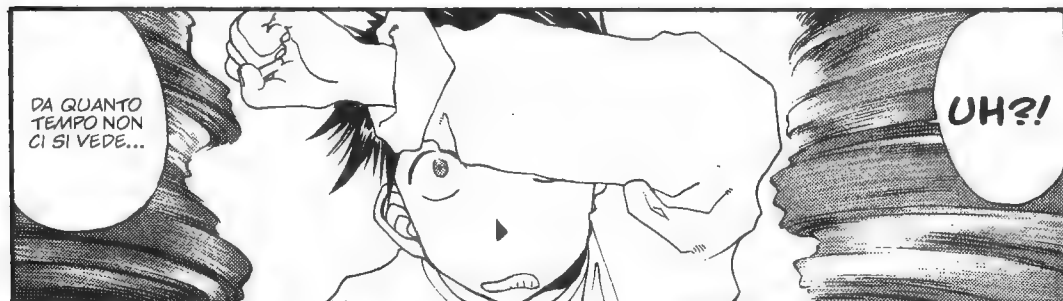
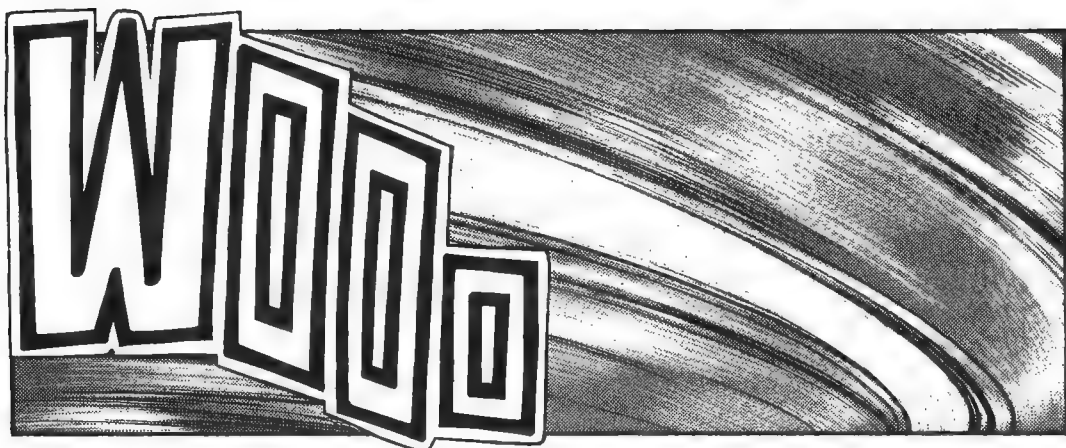
MA **GRAZIE A TE** ORA NON HO PIU' BISOGNO DI RESTARE COSI'...

...ANCHE PERCHE' SEMBRA **IMPOSSIBILE** FAR RIEMERGERE I **RICORDI** DI BELLDANDY...

ORA POSSO USARE I MIEI POTERI MAGICI **SENZA ALCUNA ESITAZIONE...**

...PER UCCI-DERTI!
SWISH
POTERI MAGICI...
TU SEI... UN DE-MONE?!
ESATTO.
PERCHE' TREMI, ORA?

...QUELLO DELLA MORTE.
OH, NON DEVI VERGOGNARTI DI FARLO...
E' IL TUO ISTINTO... PERCEPISCE IL VERO TERRORE...

WOOOO
UH?!
DA QUANTO TEMPO NON CI SI VEDE...
...KEIICHI CARO!

VEDO CHE HAI FATTO LA CONO-SCENZA DEL-L'ARTEFICE DI TUTTO QUESTO GRAN CASINO!
OH, MIA DEA! - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
RECUPERO

SBUM
HHHMPH
KRASH
WHUMP
WHOOOOOOOSH

MINAGATA! SEI SICURA CHE I DANNI SIANO LIMITATI AL MINIMO?! STIAMO DISTRUGGENDO TUTTO QUELLO CHE SI TROVA SUL NOSTRO CAMMINO!
ALLORA ESTENDIAMO IN LUNGHEZZA LO STEPPING FIELD.

LO STEPPING COSA?!
E` UN DISPOSITIVO SIMILE A UNA RACCHETTA DA NEVE CHE L'EXAXXION HA SOTTO I PIEDI. SERVE A EVITARE DI SPROFONDARE.

FORSE E` PROPRIO PER QUESTO CHE STIAMO DISTRUGGENDO TUTTO, NON CREDI?!
SE NON LO USASSIMO, OGNI PASSO DELL'EXAXXION AFFONDEREBBE NEL SUOLO PROVOCANDO DANNI MOLTO PEGGIORI.

GWOM
GWOMGWOM
CHE DISASTRO... CERCA ALMENO DI FARE PASSI PIU` LUNGHI!
BENE!

FWOOOOO
SWISH
SWISH
DUMF
DUMF
DUMF
SSHPAT
SWISH SWISH
SWISH SWISH
BIP BIP
BIP
DUE DEI SEI UFO NEMICI SI SONO ATTACCATI ALL'ANTENNA.
VORRANNO CERCARE DI INTRODURSI NEL COMPUTER O DI BRUCIARE SEMPLICEMENTE I CIRCUITI?
STANNO TENTANDO L'IMMISSIONE FORZATA USANDO UNA POTENZA MOLTO ELEVATA.
RICAMBIAMO CON UNA POTENZA MILLE VOLTE SUPERIORE!

KYIIIN
ZZZAP

KRAKK

BANG
KRASH

C-CHE DIAVOLO E` SUCCESSO...? I M-MONITOR SONO SALTATI...
HAI TUTTI I CAPELLI DRITTI!

LA STANZA DEL SERVER HA PRESO FUOCO!
ULAM

GLI UFO STANNO CADEN...

KERRASH
COS...?!

BENE, HOICHI. L'IMPIANTO PER L'ELIMINAZIONE DEI TERRESTRI SI TROVA DUE CHILOMETRI PIU` AVANTI A ORE DIECI.
POTRAI ABBATTERLO A PIACIMENTO CON I TIRI DIRETTI.
BENE!

WHIRRRRR

IL ROBOT SI E` FERMATO! STA ALZANDO UN BRACCIO!
DEVE TRATTARSI DEL CANNONE CON CUI AVE-VA COLPITO IL CENTRO DI SICUREZZA!

DOV'E` PUNTATA LA CANNA?
A SUD DEL RIOFARD MOUNT DI SHINJUKU...

ORA SI E' FERMATO... PUNTA DRITTO AL CENTRO DI SMALTIMENTO CADAVERI TERRESTRI!
INVIO L'ALLARME.
TROPPO TARDI.
DUMF
KAKABOOM
BANG
BANGBANG

CENTRALE! CI STANNO ATTAC-CAN...

THROOMM

OH?!

SI TROVANO SULLA TERRAZZA DEL PALAZZO CHE DISTA CIRCA UN CHILOMETRO A ORE UNA.

STO ZOOMANDO PER MOSTRARTELE SULLO SCHERMO.

GUARDA BENE.
QUELLE SONO FARDIANE!

SI SONO TRUCCATE DA FARDIANE PER NON DARE NELL'OCCHIO.

ANDRÒ A SALVARLE.
COSA...? MA... È VERO!
EXAXXION

UH? T-TU, MINAGATA?
SÌ, MA LASCERÒ QUI UNA PARTE DELLE MIE FUNZIONI, QUINDI NON AVRAI ALCUN PROBLEMA A PILOTARE L'EXAXXION.

PSSH
ZING
GUNNER ROOM

EHI!
CI VE-
DIAMO!
SWISH
EXAXXX

WOOP

SWISH
ISAKA...
ISAKA
MINA-
GATA?!

SÌ. È
ISAKA.
MA QUELLA
È L'AEROMOTO
CHE PILOTAVA
GANCHAN...

HO SENTITO IL SIGNOR HOSUKE PARLARE DI TE.
PIACERE DI CONOSCERLA, SIGNORA REIKO!

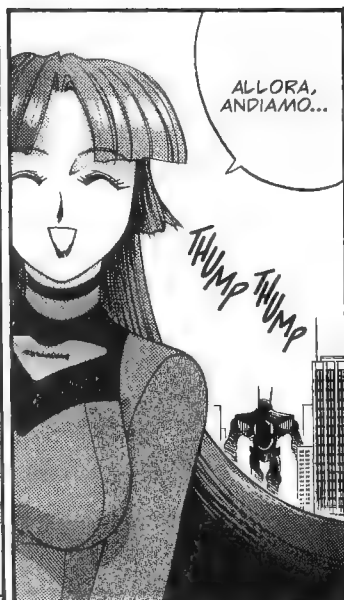
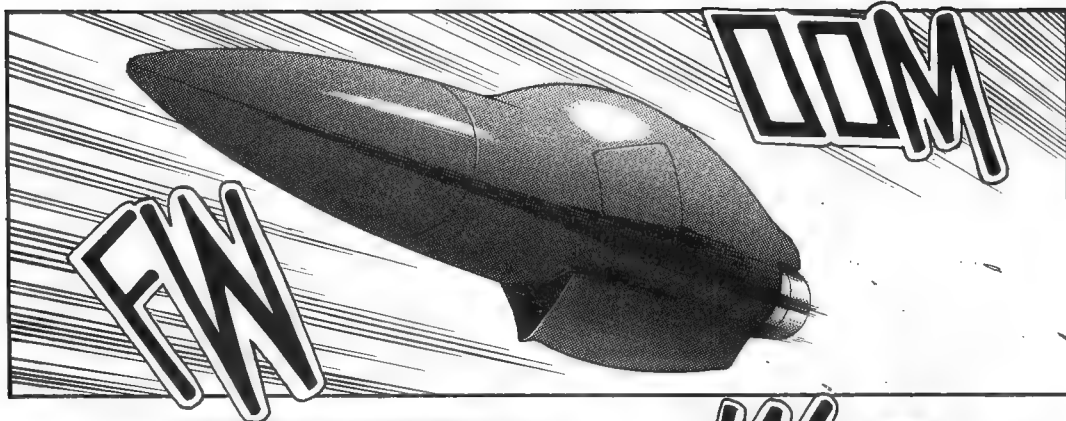
SONO VENUTA A PRENDERVI!
GRAZIE, ISAKA!
...
TAP

ALLORA, ANDIAMO...
THUMP THUMP

HOICHI CI ASPETTA!
SWIIISH

GWOPP

WHISS

DOOM
FW
FWOM
SWISH
WHUMP
STAI FACENDO UN OTTIMO LAVORO, CARO.
AAH!
ECCOLE QUA, HOICHI!
OHI OHI...

A-AKANE... T-TU...

AAAH! NON GUARDARE, GANCHAN!

PARE CHE QUEL ROBOT SIA ENTRATO IN CONTATTO CON LE TERRESTRI FUGGIASCHE.

TUTTE E DUE?

BE', ALMENO QUELLA ALLA QUALE IL MAGGIORE RYAMA HA SPARATO LA NANO-MACHINE... LA TENIAMO SOTTO CONTROLLO CON IL MONITOR... MA...

MI BASTA QUESTO. E' TUTTO A POSTO!

EXAXXION - CONTINUA

Shonen Ai che passione! (K93-A)

Siamo una sessantina di ragazze e ragazzi iscritti alla mail-list italiana YSAL (Yaoi Shonen Ai Lovers), nata a settembre dell'anno scorso per fornire la possibilità di scambiarsi informazioni su questo genere particolare di manga e anime. La nostra mail ha lo scopo di sopperire alla mancanza di notizie e di materiale disponibile in italiano: chi tra noi possiede manga e OAV originali, traduzioni e articoli li mette a disposizione anche degli altri in modo da diffondere il più correttamente possibile le varie conoscenze. Leggendo le vostre testate abbiamo notato che si fa spesso riferimento ai manga con tematiche omosessuali, i cosiddetti *shonen ai*, in modo decisamente parziale e pressapochista, aumentando la confusione e le perplessità che questo genere poco conosciuto già porta con sé. Non ci interessa il giudizio negativo che emerge dalle pagine delle vostre rubriche, ognuno è libero di pensarla come più gli aggrada, ma altro è far passare il proprio giudizio come una verità assoluta. Qui si tratta di spacciare opinioni per informazioni! Per citare l'ultimo e più eclatante esempio basta leggersi la **RubriKeiko** apparsa su **Kappa Magazine** 92: l'articolo comincia con l'esposizione del fenomeno *dojinshi* in Giappone, e il passaggio dalla guerra alla coesistenza pacifica tra editoria ufficiale e amatoriale, poi nell'ultimo paragrafo Keiko dice: «Comunque sia , tutti i fanziner che hanno dimostrato di saper disegnare bene e di non rifarsi all'ottica *yaoi* (o addirittura di contestarla!) sono diventati professionisti seri e apprezzati, mentre gli altri sono rimasti legati a produzioni amatoriali». Il che, se ci consentite il termine, è una bufala enorme! I casi sono due: o Keiko non sa che le cose oggi sono un po' cambiate, o il giudizio personale la influenza al punto di farle dimenticare l'obiettività. Non è assolutamente vero che solo i fanziner che non si sono rifatti allo *yaoi* hanno fatto carriera nell'editoria ufficiale, prendiamo artiste come Kazuma Kodaka, Minami Ozaki, Youka Nitta, e un milione di altre, tutte partite dall'ambito amatoriale, e tutte approdate con successo all'editoria ufficiale senza nessun bisogno di rinnegare il loro passato di autrici *yaoi*, anzi, basando la loro fortuna proprio su questo, e mantenendo tuttora stretti rapporti con le produzioni amatoriali. Minami Ozaki, passata da **Dokusenyoku** (parodia di **Capitan Tsubasa**) a **Bronze** pubblicato da anni per Margaret Comic (ramo della Shueisha), continua tuttora a disegnare *dojinshi* sulle sue stesse storie oltre che su quelle altrui. Lo stesso si può dire di Kazuma Kodaka, con i suoi **Kizuna**, **Kimera**, **Kusatta**, e le sue *dojinshi* su **Slam Dunk**, su **Cyber Formula**, il suo circolo K2Company, continua ad avere un grandissimo successo in Giappone. Vogliamo parlare di Youka Nitta, che ha pubblicato alcune tra le più belle **RuMit** (Rukawa X Mitsui da **Slam Dunk**), col suo circolo Movement pur essendo un'autrice di punta della Biblos? Ma senza chiamare in causa autrici il cui successo è determinato dal numero incredibile di copie vendute, possiamo parlare di tutte quelle testate ufficiali che escono ogni mese per case editrici quali la Seiji Biblos, Hanaoto Comics, Reijin Comics, Asuka Comics (della Kadokawa Shoten), Gust Comics, ecc. Qualche titolo? Il mensile "BExBoy Magazine", i bimestrali "BE-Boy Gold" e "B-Boy Zips" (alcune tra le molte testate Biblos), l'antologia **Egoist - Hard Core Boys be in Love**, o anche Shy, Eros, e Cross, tutte pubblicazioni molto conosciute e vendute. Va tenuto inoltre presente che vari artisti preferiscono rimanere legati all'editoria amatoriale per potersi esprimere più liberamente, pur uscendo regolarmente con opere che nulla hanno da invidiare a quelle sostenute e presentate da case editrici: non per niente il Comiket è una delle maggiori manifestazioni legate all'ambito dei fumetti in Giappone.

Altra piccola precisazione, forse anni fa non esisteva la distinzione, ma oggi per gli appassionati i termini *shonen ai* e *yaoi* non sono più sinonimi: se è vero che le storie *yaoi* hanno un alto contenuto erotico, oltre che sentimentale, lo stesso non si può affatto dire degli *shonen-ai*, e sfidiamo chiunque abbia letto **New York New York** (che strana coincidenza: chissà perché questo argomento ci porta sempre più o meno direttamente ad opere pubblicate da altre case editrici...) a definirlo un'opera erotica o ancor peggio pornografica. Gli *shonen ai* in genere sono storie romantiche e sentimentali, che poi piacciano o meno è solo questione di gusto personale. [...] Altro esempio, che va inevitabilmente a influenzare il lettore medio è quello dato dalla risposta di Massimiliano alla lettera di Bino, pubblicata su **Express** 20. Alla domanda: «Avete intenzione di pubblicare *shojo* a tematica omosessuale?» la replica è stata: «Nessuna pregiudiziale sui manga gay (i cosiddetti *shonen ai*), ma non abbiamo trovato nessun titolo interessante. Se scoveremo qualcosa di buono non esiteremo a farlo...». Al che uno cosa pensa? Che se in tutta la marea di materiale del genere pubblicato in Giappone, voi (e ripeto voi) non avete trovato nulla di interessante, la categoria deve valere ben poco!

Altro sarebbe stato dire che non ritenete esista un mercato per il genere, in questo caso nessuna di noi si sarebbe mai sognata di contestarvi. [...] Ultima piccola puntualizzazione, il fatto che in una storia ci siano un paio di personaggi gay, non trasforma necessariamente il tutto in uno *shonen ai*, le caratteristiche che rendono tale uno shonen ai vanno ben oltre.

In definitiva, ci piacerebbe leggere qualche articolo un po' più completo, realistico e obiettivo sull'argomento. [...] Cordiali saluti.

Daniela Chiusa, per lo Ysal

P.S. Se come promessoci a Milano pubblicherete la nostra lettera, gradiremmo che la suddetta non venga tagliata o manipolata in alcun modo: non ci andrebbe molto a genio di passare per un gruppetto di fanatici esaltati.

List Mom: angelgirl@libero.it

HP: http://www.egroups.com/group/ysal

Sito del gruppo: http://jump.to/ysal

Una piccola premessa. Ho dovuto tagliare leggermente la vostra lettera perché altrimenti avrebbe occupato l'intero spazio a disposizione, ma non ho in alcun modo manipolato il testo, né eliminato parti fondamentali. Non siete fanatici, né lo abbiamo mai pensato. Siete semplicemente grandi fan di un genere spesso vittima di pregiudizi (persino quando non si vuole farne), e a volte può succedere di travisare ciò che si legge. Perché la scrittura sa essere infida, e la lettura di un testo non permette il confronto, né il dialogo. Non aver ancora trovato un titolo che ci entusiasmi davvero non significa che non ci siano shonen ai *famosi o di rilievo. Ho diversi numeri di* **Bronze** *nella mia libreria, anche se*

puntoaKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

I Kappa boys, Keiko Ichiguchi e tutta la banda di Mondo Naif partono per il nuovo K-Tour che toccherà un sacco di città!

APRILE 2000

TORINO
7 + 8 + 9 aprile 2000
TORINO ESPOSIZIONI
Via Petrarca 39, Padiglione 3
tel. (011) 4333504

MAGGIO 2000

NAPOLI
5 + 6 + 7 maggio 2000
COMICON
Museo Diego Aragona Pignatelli
Cortès (Villa Pignatelli)
Riviera di Chiaia, 200
Mostre di Keiko Ichiguchi
e Vanna Vinci
Incontro con il pubblico:
Sabato 6 maggio, ore 17:00

PADOVA
Sabato 13 maggio 2000
dalle ore 16:30
LIBRERIA FREE TIME
Piazzetta Gasparotto, 7
Tel. (049) 8752483
Dediche e disegni con:
Keiko Ichiguchi, Andrea Accardi,
Jacopo Camagni e i Kappa boys

ASCOLI
Sabato 13 maggio 2000
dalle ore 17:00
AUDITORIUM
S. FRANCESCO DI PAOLA
Via del Cassero
Tel. (0736) 42854
Fax (0736) 254212
Incontro con Andrea Baricordi
e Barbara Rossi

FIRENZE
Sabato 20 maggio 2000
LIBRERIA CALVIN
Via delle Porte Nuove 23
tel. (055) 3218171
Fax (055) 3245070
Mostra di Vanna Vinci
Dediche e disegni con:
Keiko Ichiguchi, Andrea Accardi,
Jacopo Camagni, Vanna Vinci,
Giovanni Mattioli e i Kappa boys

lo stile di disegno (opinione personale) non mi fa gridare al miracolo. Ho letto ***New York New York*** *e l'ho trovato (opinione ancor più personale) quasi imbarazzante. E non certo per il tema. Ciò che intendiamo per 'buon shonen ai' è una storia gay che non sia una parodia dell'omosessualità, che non viva di luoghi comuni, che non riduca una scelta sessuale al puro intrattenimento. Quando ho letto* ***New York New York*** *non ho potuto fare a meno di pensare se l'autrice abbia o meno speculato sull'omosessualità. E' un rischio anche quello. E forse addirittura peggiore. Il fatto poi che gli shonen ai si rivolgano prevalentemente a un pubblico femminile è un fattore che non deve essere trascurato. Ci piacerebbe trovare un manga che tratti l'omosessualità come parte integrante della nostra società, ma che non si ponga in ostilità all'eterosessualità, che costruisca una storia nel rispetto delle nuove geometrie dell'attrazione, ma che sappia anche parlare delle incertezze sessuali, dei mutamenti generazionali. In parole povere un manga che mostri la sessualità a 360°. Chiamala presunzione, ma vorremmo pubblicare uno shonen ai capace di passare alla storia. L'unica cosa che posso dire con certezza è che non ci piacciono le parodie erotiche dei serial di successo, siano esse gay o eterosessuali. Se qualcuno trasformasse un mio fumetto in maniera tanto arbitraria mi sentirei offeso e tradito. Decido io quando scopano e con chi scopano i miei personaggi (e se leggerai* ***Pazzo di te*** *potrai osservare che lo fanno tanto con maschi che con femmine). In merito a Keiko, i suoi sono ricordi, la fotografia degli anni in cui lei stessa muoveva i primi passi nel mondo del fumetto, e più precisamente in quello delle fanzine. Non mi sembra si scagli contro nessuno, e il suo giudizio non ha la presunzione di essere universale. Bisogna però riconoscere che – avendo vissuto questa situazione – Keiko ha una visione dall'interno del mercato giapponese, a prescindere dalle mode o dagli interessi specifici. Inoltre il tono della RubriKeiko è sempre piuttosto scanzonato – illustrazioni comprese – e va letto con l'ironia necessaria (tra parentesi, al termine di quel brano Keiko scriveva anche qualcosa come: «Ma che, inizio pure a criticare il mio Paese, adesso?»). Spero di aver chiarito tutta la faccenda. Be', a questo punto non ci resta che pubblicarli davvero gli shonen ai. Così almeno capirete che queste non sono solo parole.*

Roma, calma piatta (K93-B)

Tra poco a Roma ci sarà l'ennesima edizione di Expocartoon: personalmente ho deciso di non andarci più quando, due anni fa, ho constatato che ormai non aveva più senso pagare 13.000 lire per visitare stand che vendono fumetti e materiale reperibile in qualsiasi fumetteria. Quella di Roma è una manifestazione che ritengo esclusivamente commerciale, e senza alcun interesse reale a creare spazi d'incontro e d'informazione per appassionati o anche semplici curiosi. Cose di questo genere non aiutano il fumetto a crescere, anzi lo uccidono, spogliandolo della sua importanza che potrebbe affiancarlo alle altre forme artistiche. In queste manifestazioni non c'è un luogo dove incontrarsi, dibattere, scambiarsi opinioni; le proiezioni, che potrebbero essere un valido mezzo di divulgazione, sono fatte a orari improponibili (solitamente al mattino); gli incontri con disegnatori e addetti ai lavori sono eventi sporadici. Dunque anche l'ultima speranza è morta? In un paese in cui il fumetto è visto con sospetto – o comunque come un genere inferiore rispetto a letture considerate 'più formative' –, in cui un' aspirante fumettista vede sfumare i suoi sogni rendendosi conto di non potersi pagare una scuola privata di disegno (unica strada per imparare questo mestiere ma per molti inavvicinabile), e dove i concorsi si contano sulle dita di una mano, una (poco)mostra(molto)mercato è l'unica occasione di ritrovarsi con qualcuno che condivida le proprie passioni? Potrebbe esserlo, di certo non come si propone adesso. Ricordo ancora un vostro editoriale sull'argomento: incitavate noi giovani e speranzosi fumettisti, autodidatti forzati, a uscire allo scoperto... Ma dovete ammettere che la situazione è tragica. Ammiro molto il vostro **Mondo Naif**, e cerco di sostenervi (per quanto le mie finanze mi permettono), sperando un giorno di esserci anch'io. **Valentina**

Da parecchi anni non andiamo a Expocartoon, e le ragioni sono ormai note a molti (non andiamo dove non siamo graditi). Quest'anno diversi editori diserteranno la manifestazione romana, dal momento che si terrà in concomitanza alla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna. Expocartoon è il grande circo dei videogiochi, un immenso mercato, niente di più. Forse è finito il tempo delle fiere. Forse con Lucca chiuderà un ciclo (dimessosi il Consiglio, rischia di saltare anche l'edizione autunnale). E forse saranno le librerie a ritornare punto di aggregazione, dove poter presentare libri a fumetti (finalmente!), incontrare i propri lettori in tranquillità, e scambiare magari quattro chiacchiere amichevolmente.

Buio (K93-C)

Carissimissimi Kappa, mi chiamo Giuseppe, ho 25 anni, ho un cognome che porta sfiga e sto vivendo il periodo più 'buio' della mia vita. Infatti, circa un mese fa, sono stato operato alle cornee perché non vedevo più bene, ma nonostante l'intervento le cose non sono granché migliorate. Da circa dieci giorni riesco almeno a vedere da molto vicino, e siccome mio padre mi ha comprato il modem ho pensato di scrivervi via e-mail. Vi seguo dall'inizio, dal mitico numero 1, sempre in silenzio, anche se vi ho scritto due volte. Purtroppo è da più di due mesi che non esco di casa, per cui ho perso tutte le ultime pubblicazioni. Non è che potreste aggiornarmi sulle novità dell'anno, giusto per tenerci ancora per mano? Purtroppo non sono nemmeno in grado di leggere un manga (vi sto scrivendo con un font a 30 punti!), ma adesso basta, non voglio assillarvi con i miei problemi. Ah, dimenticavo... Avete visto quello che Mediaset ha combinato a **Lady Oscar**? Vi giuro, che sono senza parole. Erano 20 anni che lo trasmettevano senza problemi e adesso... Hanno rovinato tutta la poesia e la drammaticità dell'anime con tagli e fermo immagine che definire ridicoli sarebbe fin troppo dolce. Ho spedito diverse e-mail per esprimere la mia indignazione: lo so non serve a niente, ma volevo solo fargli capire che chi tace non sempre acconsente... Sono sempre più convinto che gli adattatori soffrano di una perversione, che godano all'inverosimile nel censurare qualsiasi cosa assomigli a un ideogramma! Pensavo che col rispetto dei nomi originali in **Cardcaptor Sakura**, e con la messa in onda integrale di **South Park** qualcosa stesse cambiando, ma era solo illusione. Scusate se vi ho annoiato, ma per me **Lady Oscar** è uno dei migliori anime in assoluto (ogni volta che rivedo le ultime quattro puntate mi commuovo puntualmente), e non meritava assolutamente questo trattamento. Grazie e, anche se in ritardo, complimenti e grazie per quello che fate: cercherò di seguirvi in qualche maniera. Sayonara. **Giuseppe**

Incrociamo le dita per te e per i tuoi occhi, e speriamo che i prodigi della scienza e della tecnologia possano aiutarti. Forse non leggerai questa risposta, e il microscopico font della nostra rivista non ti potrebbe certo aiutare. Ma è agli altri lettore che le tue parole sono dedicate. Perché tutti i manga fan sappiano che c'è un amico in più che lotta, che non si lascia vincere dalla depressione, che ruggisce ancora come un leone. Non temere, continueremo a tenerci per mano, e la stretta è già da ora più salda che mai. Ti rivogliamo al più presto tra noi. Coraggio!

Massimiliano De Giovanni

Dal 13 al 16 aprile 2000, presso il Piccolo Teatro Città di Livorno, andrà in scena uno spettacolo davvero fuori del comune, che non mancherà di incuriosire (entusiasmare?) tutti i manga fan all'ascolto. Si tratta infatti della trasposizione teatrale di VIDEO GIRL AI, il capolavoro di Masakazu Katsura! Lo spettacolo si terrà al Centro Artistico IL GRATTACIELO - Piccolo Teatro Città di Livorno, in via del Platano 6, naturalmente a Livorno. Per qualsiasi informazione potrete telefonare allo (0586) 890093, vi risponderà la segreteria del centro pronta a soddisfare ogni vostra curiosità (e prenotazione). Gli orari degli spettacoli sono i seguenti: da giovedì 13 a sabato 15 aprile lo spettacolo inizia alle ore 21:00, mentre domenica 16 la messa in scena è anticipata alle ore 17:00. Altre informazioni sono reperibili all'indirizzo: http://members.xoom.it/PTCL/